VAE VICTIS
vaevictis-mag.com
n°93
JUILLET
AOÛT
2010

VAE VICTIS 93

LE MAGAZINE DU JEU D'HISTOIRE

WASHINGTON'S WAR
Le retour du précurseur

MONT-MOUCHET
1944, la fin du maquis

PEGASUS BRIDGE
Scénario Flames of War

TOP SECRET

JEU COMPLET EN ENCART

OPÉRATION FORTITUDE

Abwehr contre Double-Cross : la guerre des services secrets.

BEL : 7,70 € • PORT. CONT. : 7,60 €
L 19567 - 93 - F: 6,50 € - RD

AXE & ALLIÉS
1939 - 1945
UN MONDE EN GUERRE

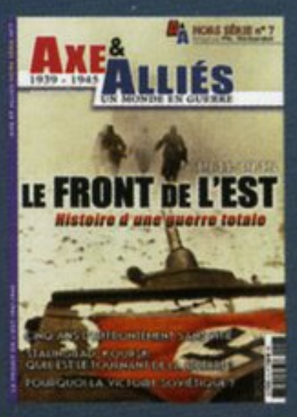
Disponible en kiosque et sur www.axeetallies.com

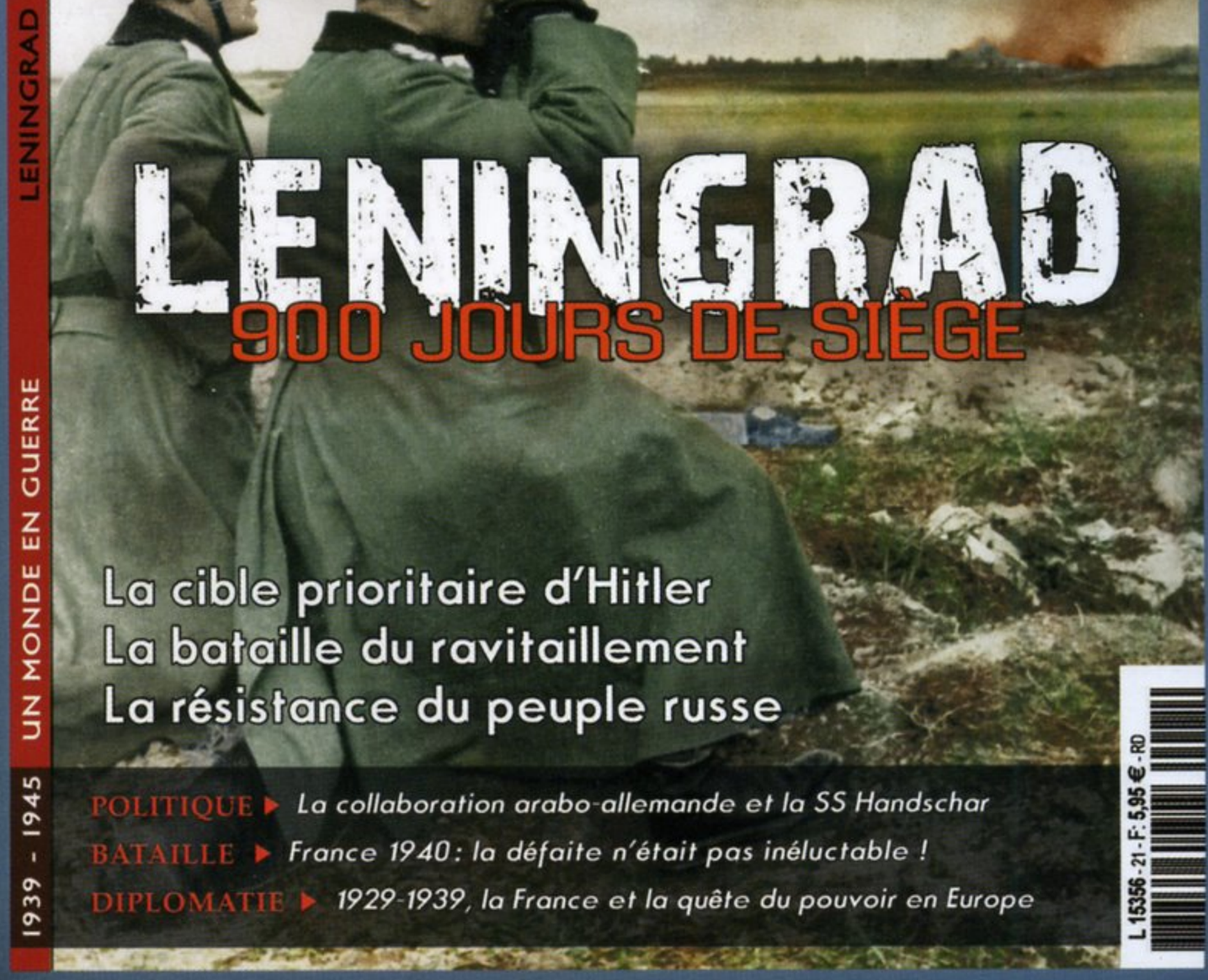
« Encerclez Leningrad, puis affaiblissez-la par la terreur et la famine ».

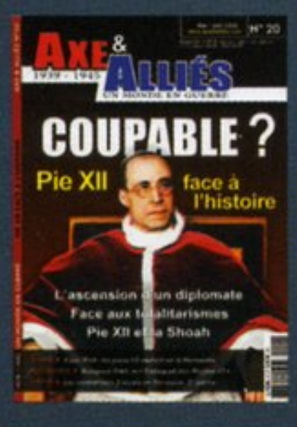
Adolf Hitler.

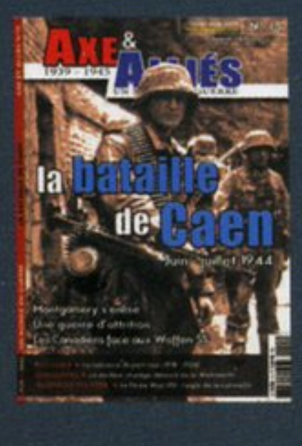
Dès novembre 1941, la ville de Pierre le Grand, symbole de la Russie éternelle mais aussi ville de Lénine et de la Révolution de 1917, est totalement encerclée. Seule une mince « route de la vie » sur la surface gelée du lac Ladoga permet de ravitailler les habitants assiégés. Aucun stock de nourriture n'a été prévu par les autorités communistes.

Il faut attendre janvier 1944 pour que le siège soit levé. Aucun chapitre de l'histoire de la Grande guerre patriotique soviétique n'est chargé d'autant de drames, de sacrifices et de souffrances humaines que le combat titanesque pour Leningrad.




AXE ET ALLIÉS N°21
LENINGRAD
1939 - 1945 UN MONDE EN GUERRE
juillet-août 2010
www.axeetallies.com
N° 21
France met : 5,95 €. Belg / Lux : 6,80 € / D : 7 €
Can : 10,50 $ cad - NCAL/S : 650 XFP - POL/S : 700 CFP
AXE & ALLIÉS
1939 - 1945
UN MONDE EN GUERRE
LENINGRAD
900 JOURS DE SIÈGE
La cible prioritaire d'Hitler
La bataille du ravitaillement
La résistance du peuple russe
POLITIQUE ▶ La collaboration arabo-allemande et la SS Handschar
BATAILLE ▶ France 1940 : la défaite n'était pas inéluctable !
DIPLOMATIE ▶ 1929-1939, la France et la quête du pouvoir en Europe
L 15356 - 21 - F: 5,95 € - RD





AXE & ALLIÉS 21 revient sur cet épisode tragique de la guerre à l'Est. Vous suivrez toutes les décisions stratégiques et les opérations militaires, du déclenchement de l'opération Barbarossa en juin 1941 jusqu'à la libération de ville en 1944. Vous plongerez également au cœur de la vie quotidienne des habitants de Leningrad. Car l'histoire de ce siège est marquée par l'héroïsme du peuple russe et son esprit de résistance inébranlable.

Editions du Paladin
"Business Lounge", 395 rue Paradis
13008 Marseille. Tél. : 04 91 71 86 89

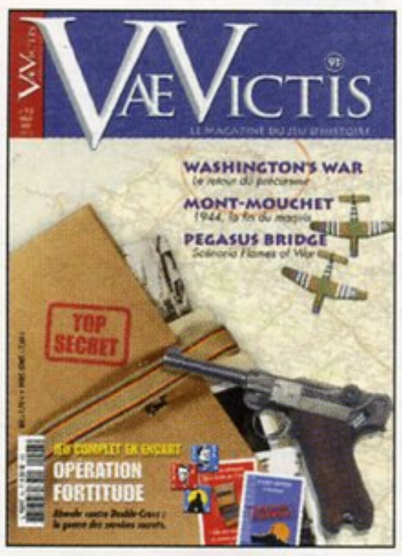
VAE VICTIS
LE MAGAZINE DU JEU D'HISTOIRE

ORDRE DE BATAILLE

www.vaevictismag.com

N°93

juillet
août
2010

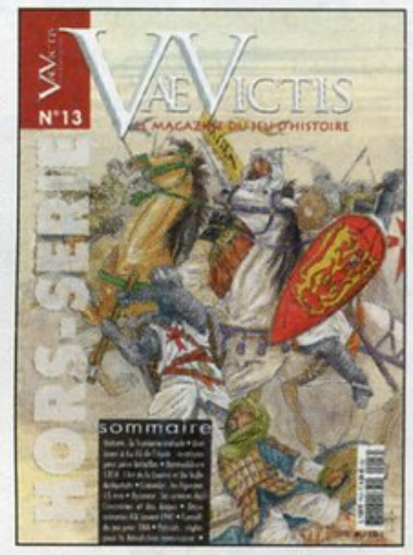


Chers amis lecteurs,

Dans ce numéro d'été, nous vous proposons quelques articles tournants autour de l'année 1944 ainsi qu'un jeu consacré à l'une des opérations d'intoxication les plus importantes de l'histoire : *Fortitude*. Vous trouverez également de nombreuses analyses de jeux sur carte et avec figurines, des scénarios et la seconde partie des Guerres de Vendée. N'oubliez pas que le troisième hors-série de la nouvelle formule – consacré à la Troisième Croisade – est disponible en kiosque ou sur notre site.

Bonne lecture et bon jeu à tous !

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com



Dear fellow readers

In this issue you will find a game on one of the greatest spy game in history : Operation Fortitude, as well as an ASL scenario and numerous reviews of board and figurines games.

Good reading and good game !

Nicolas Stratigos

NOUVEAU :	Jeux sur carte, toutes les nouveautés	4
ANALYSE :	*Toe to Toe* (VPG)	9
ANALYSE :	*A Week in Hell* (Battles)	10
ANALYSE :	*Field Commander Alexander* (DVG)	12
ANALYSE :	*PQ17* (GMT)	14
ANALYSE :	*Richard III* (Columbia)	16
ANALYSE :	*Washington's War* (GMT)	18
REPORTAGE :	GMT East 2010	20
ANALYSE :	*Battle over the Clouds* (MMP)	24
SCÉNARIO :	Le Mont Mouchet 1944 pour *ASL*	27
ART DE LA GUERRE :	le retour de la bête, Auvergne 1944	28
JEU EN ENCART :	***Opération Fortitude***	32
ART DE LA GUERRE :	Fortitude	33
LE JOURNAL DE MARCHE :	Calendrier et Petites Annonces	38
NOUVEAU :	La bibliothèque stratégique	40
SCÉNARIO :	Pegasus Bridge pour *Flames of War*	42
EXTENSION :	*Moulins et chemins creux*, Vendée 1793-1794 - 2e partie	47
ANALYSE :	*Warhammer Ancient Battles* 2e édition	52
PRÉSENTATION :	*Firestorm - Arnhem*	55
ANALYSE :	*Repique : Zouave*	56
NOUVEAU :	Les règles de jeu avec figurines	58
NOUVEAU :	Du 6 au 28 mm, la parade des miniatures	62
NOUVEAU :	Les figurines en plastique 1/72e	64
NOUVEAU :	La revue des revues	65
INFORMATIQUE :	*Command Ops : Battle of the Bulge*	66

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à : abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

L'encart non folioté entre les pages 34 et 35 fait partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Maquette : Nicolas Stratigos et Antonin Collet.
Carte et pions : Pascal Da Silva.
Directeur technique : Pascal Mignot
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Philippe Charbonnier, Antonin Collet, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Denis Gandilhon +, Morgan Gillard, Raymond Guiliani, Magali Masselin, Eric Micheletti, Jean-Pierre Parlange, Mathieu Pleissinger, Nathalie Senhadji, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Hervé Borg, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Jean-Christophe Raguet, Giuseppe Rava, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Chefs de publicité : Séverine Piffret.
Tél. : 01.40.21.17.99
Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphistes : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Emilie Morassi. Tél. : 01.40.21.07.08.

DEPARTEMENT COMMERCIAL PROFESSIONNELS:
Directeur marketing et commercial :
Pascal Da Silva. Tél : 01.40.21.15.33.
Responsables commerciaux :
Ile de France et export :
Nathalie Toutain. Tél : 01.40.21.15.39
Grand Est :
Arnaud de La Salle. E-mail : a.delasalle@histecoll.com
Grand Ouest :
Pierre Gavigniaux : p.gavigniaux@histecoll.com
Relations Clients professionnels :
Hayette Amar. Tél : 01.40.21.07.76
Assistante de la direction générale :
Sandrine Régat . Tél : 01 40 21 18 26

SERVICE CLIENTS PARTICULIERS
Abonnements et vente par correspondance
Françoise Cruz, Sanaa Driouech, Laudine Aimé

N° Indigo 0 820 888 911
0,118 € TTC / MN

Pour l'étranger : +33 140 211 796
E-mail : abonnement@histecoll.com
E-mail : vpc@histecoll.com

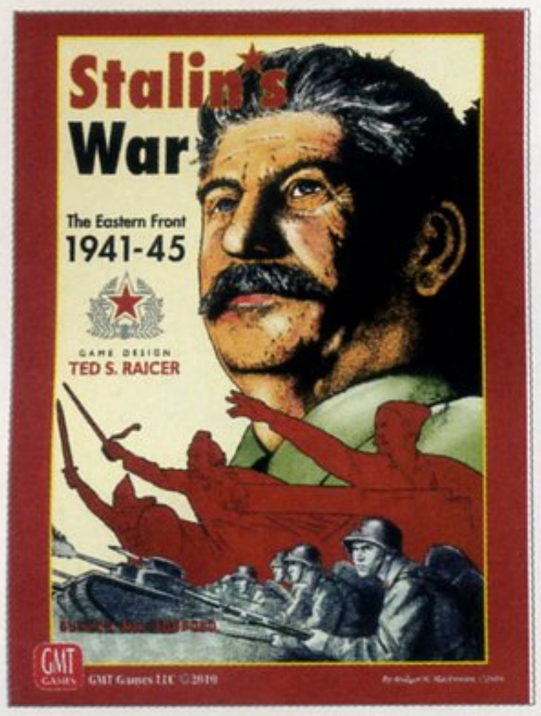
Administrateur du site : Antoine Viau.

DEPARTEMENT GESTION
Administrateur adjoint : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.
Secrétaire générale :
Laetitia Quinton. Tél : 01.40.21.18.24

RÉDACTION :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20.
Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 31 €
UE et autres pays : 37,20 €
Vente en kiosque : par MLP.
Service des ventes kiosques: SORDIAP
Contact : Laurent Charrié. E-mail : lcharrie@sordiap.fr ;
Tél. : 01.42.36.80.92.
Vente au détail : Armes & Collections,
8, rue de Crussol, 75011 Paris.
Tél. : 01.47.00.68.72
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 182 938,82 €, siège social : 5, avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.
● **Diffusion pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, Avenue Van Kalken,9. B-1070 Bruxelles.
Fortis 210-0402415-14
Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09.
Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21
E-mail : press@tondeur.be
Abonnements : 6 numéros : 42 € port compris
12 numéros : 84 € port compris
● **Diffusion pour Iltalie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0709 K 78980
● Traitement de l'image : *Studio graphique A & C*
● Impression : *Léonce Deprez*
Zone industrielle, 62620 Ruitz.
n° ISSN 1261-078X

© Copyright H&C 2010. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*
Printed in France, Imprimé en France

NOUVEAUTÉS HEXAGONES



STALIN'S WAR

Après le succès de son *Paths of Glory* sur la Première Guerre mondiale, Ted Raicer avait tenté il y quelques années d'appliquer la même recette à la Deuxième, avec *World War II : Barbarossa to Berlin*. Censé simuler tous les fronts, ce jeu était en fait cannibalisé par la guerre germano-soviétique.

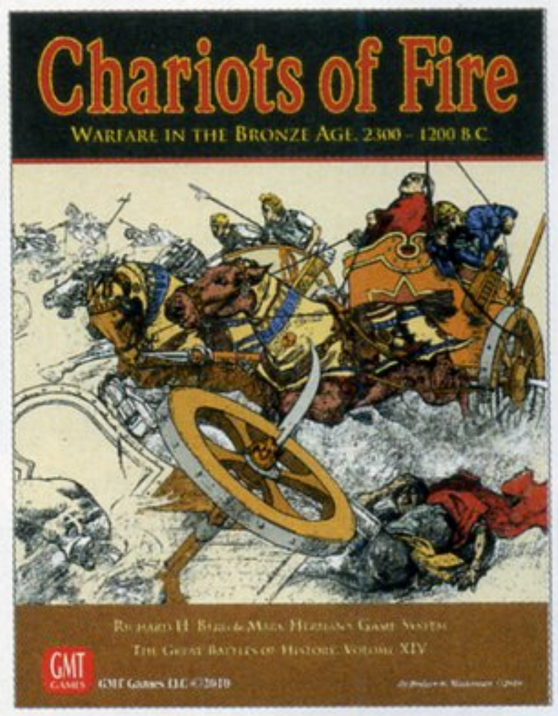
C'est peut-être la raison pour laquelle ce Front fait désormais l'objet d'un jeu à part entière dans *Stalin's War*. On y retrouve un système avec des grandes unités (LCU) et des petites unités de combat (SCU), des camps qui jettent chacun le dé lors des combats et une activation par tirage de cartes. D'ailleurs, ces cartes se répartissent en deux paquets : un paquet *Blitzkrieg* (pour le début du conflit), plutôt favorable à l'Axe, et un paquet *Total War* qui, lui, avantage le côté soviétique. Les cartes offrent aux joueurs un certain nombre de points d'opération, de points de remplacement ou bien réalisent un événement particulier. Les tours sont divisés en cinq phases d'opération. Et dans chacune, les joueurs agissent à tour de rôle. Du classique en somme.

Mais on enregistre des changements par rapport à *Paths of Glory* : la carte, très jolie, est divisée cette fois en hexagones et non en cases. Fait rare, non seulement elle couvre l'Europe orientale à partir de Berlin, mais s'étend aussi jusqu'à l'Oural. De plus, le système d'activation a été totalement refondu. On peut à présent faire bouger librement toutes ses unités si on le souhaite. Les actions qui requièrent la dépense de points d'opérations sont le combat et le fait de quitter entièrement un hexagone soumis à une Zone de Contrôle adverse. De plus, on peut aussi payer des points d'opération pour réaliser des mouvements stratégiques (le long des voies ferrées ou par mer) pendant une phase d'activation normale. Certaines contraintes s'exercent tout de même : une partie du système de jeu repose sur les difficultés d'enchaîner librement les phases d'opération. Plus on en aligne à la suite, et plus un malus de points d'opération augmente. On va donc être forcé de faire une pause à un moment ou à un autre. Par ailleurs, l'utilisation de pions « Blitz » permet de créer une véritable phase d'exploitation, prolongeant les opérations.

Contrairement à *Barbarossa to Berlin* qui était une tentative de clonage de *Paths of Glory* version Seconde Guerre mondiale, *Stalin's War* a visiblement été conçu spécifiquement pour la guerre germano-soviétique. C'est pourquoi nous ne manquerons pas d'en faire le test complet tout prochainement.

Stalin's War : jeu en anglais de complexité moyenne édité par GMT. Comprend une carte, 366 pions et 110 cartes à jouer.

Hervé BORG

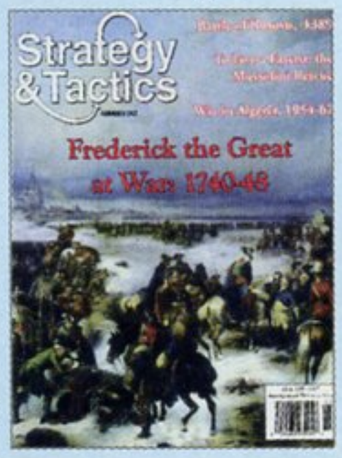


CHARIOTS OF FIRE

La 14e boîte de la série *Great Battles of History* porte sur la période historique la plus lointaine et sans doute le plus méconnue jamais traitée jusqu'alors. En effet *Chariots of Fire* nous transporte dans l'Âge du Bronze, entre 2300 et 1200 années av. J.-C. Le défi est de taille, car les sources sur les batailles ne sont pas toujours précises et souvent empruntes d'une aura légendaire ou mythique. Les références utilisées par le concepteur, Richard H. Berg, et son développeur, Alan Ray, sont toutes issues d'ouvrages historiques anglo-saxons parus dans les 15 dernières années, et même, pour la majorité, entre 2004 et aujourd'hui. Il est vrai que, notamment via l'archéologie, notre perception de l'Âge n'a cessé récemment de se préciser. Quoi qu'il en soit, la mise au point de *Chariot of Fire* a forcément laissé une part à l'extrapolation pour composer les ordres de batailles des armées mises en scène. Si les chroniques égyptiennes nous offrent suffisamment de détails géographiques ou militaires sur les batailles de Megiddo et Qadesh, les poèmes homériques obligent à d'autres sortes d'ef-

STRATEGY & TACTICS N° 262

Le duo Miranda – Tomba continue à utiliser des systèmes de jeu communs pour animer des thèmes historiques pourtant parfois très éloignés. La plupart des mécanismes de jeu animant déjà *Hannibal'War* se retrouvent ainsi quasiment inchangés dans... *Frederick's War* qui traite ici de la Guerre de Succession d'Autriche (1741-48) durant laquelle Marie Thérèse de Hasbourg dut faire face aux ambitions de plusieurs de ses voisins dont la Prusse et la France...



Le jeu est prévu pour être pratiqué par 2 à 4 joueurs prenant en mains les destinées de la Prusse, de l'Autriche, de la France et de l'Angleterre. Une fois encore, on retrouve une surface de jeu subdivisée en toujours aussi controversées cases carrées et reproduisant l'Europe centrale. L'échelle est bien entendu stratégique avec, entre autres, un tour de jeu reproduisant une année de conflit et chaque pion reproduisant des contingents de 2 500 à 10 000 hommes. Pour le reste, ce recyclage de systèmes de jeu déjà connus ne surprendra évidemment plus les joueurs habitués aux simulations de Joe Miranda. L'ambiance historique repose encore sur une table d'événements aléatoires (corruption, rébellion, guerres hors d'Europe, Election impériale, actions d'états mineurs, etc.) ainsi que sur une large panoplie de marqueurs « stratagèmes » en tous genres – diplomatiques, militaires et politiques – et, pour la plupart, mis aux enchères au début de chaque année... Au cœur de chaque tour de jeu, il y a une phase d'action permettant aux joueurs d'activer chacun à leur tour une force armée – terrestre ou navale – à la fois. Les unités combattantes sont extrêmement génériques : infanterie, cavalerie, artillerie de siège, garnisons pouvant être de niveau recrues ou vétérans, être accompagnées de quelques chefs militaires connus (de Broglie, Cumberland, Hawke, Braun) et, pour les plus mobiles et légères d'entre elles, aptes à se déplacer en diagonale sur la surface de jeu. Tout comme dans *Hannibal'War,* chacun des quatre camps en présence dispose de plusieurs spécificités. Par exemple et sans grande surprise, l'Angleterre dispose de revenus supplémentaires (ses colonies), de facilités pour améliorer la qualité de ses unités navales ainsi que d'un avantage tactique lors des confrontations sur mer... Sans doute trop légères et trop « génériques » que pour satisfaire les amateurs de simulations plus pointues, tous ces jeux à l'échelle stratégique édités dans *S&T* s'avèrent plutôt faciles à maîtriser une fois connus les mécanismes communs à toutes ces simulations et permettent ainsi d'aborder de nombreux thèmes historiques sans prise de tête excessive.

La partie magazine traite évidemment longuement de la Guerre de Succession d'Autriche mais propose également des articles sur la Guerre d'Algérie, sur l'audacieux raid de Skorzeny pour libérer Mussolini ainsi que sur la Bataille de Kosovo en 1389. ❐

Stéphane MARTIN

forts d'interprétation pour pouvoir bâtir un scénario sur la bataille de Troie. *Chariot of Fire* n'en demeure pas moins un travail très sérieux qui permet de reconstituer de manière crédible les guerres de cette période au cours de laquelle les chars de combats ont dominé les champs de bataille. Au total, la boîte propose 9 batailles : Sumer (2320 av. J.-C.), avec le roi légendaire Sargon le Grand, Sekhmen (1875 av. J.-C.), Megiddo (1479 av. J.-C.), Senzar (1470 av. J.-C.), Astarpa (1312 av. J.-C.), Qadesh (1300 av. J.-C.), Nihriya (1230 av. J.-C.), Babylon (1225 av. J.-C.) et Troie (1200 av. J.-C.), avec des règles spécifiques pour les combats individuels des « héros » homériens. On retrouve dans ce panel toutes les grandes puissances de l'Âge de Bronze : Egyptiens, Sumériens, Assyriens, Akkadiens, Hittites, peuples de Canaan et de Syrie, Grecs et Troyens...

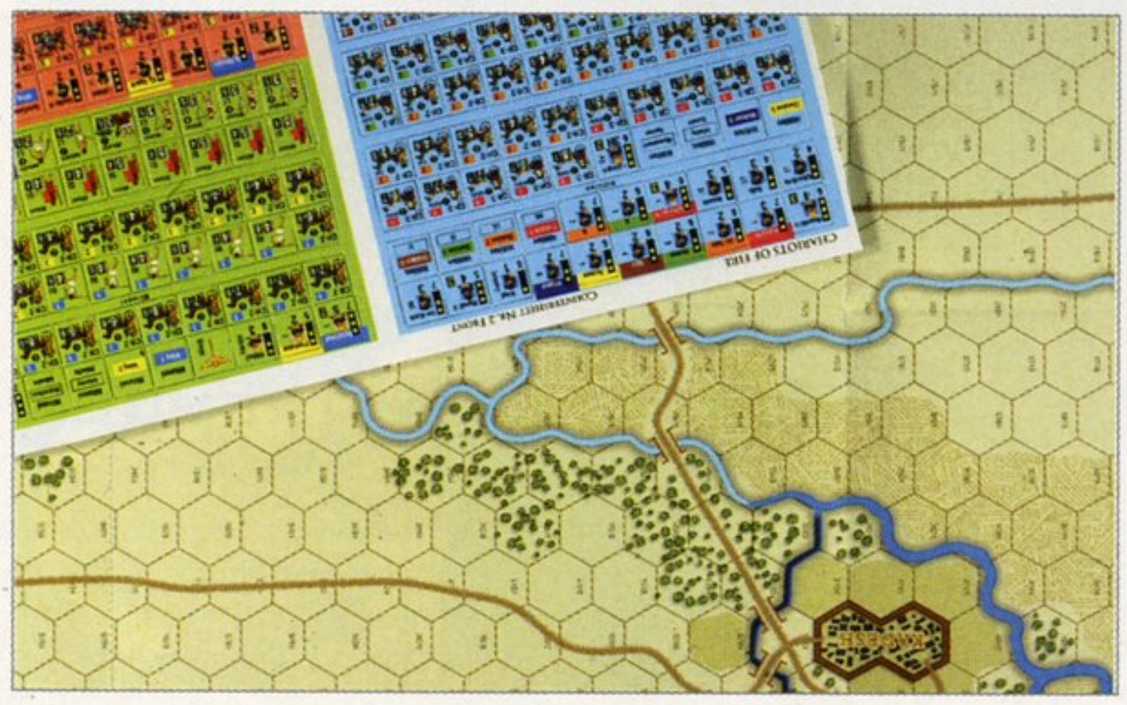
Au regard des particularités de la période, les règles de la série *GBoH* font l'objet, à l'occasion de ce 14e volume, d'une refonte assez profonde. Les nouveautés les plus évidentes concernent les types d'unités et leurs particularités. Comme dans les boîtes récentes de la série, la « taille » des unités n'est plus utilisée et seuls subsistent cohésion, points de mouvement et capacité de tir. Les chars de guerre se répartissent en trois types d'unités : les chariots à 4 roues (BW pour « Battle Wagon »), les chars de guerre à deux passagers (CH-2- qui sont les plus répandus, et les chars de guerre à trois passagers (CH-3). Pour l'infanterie, en plus des « classiques » - infanterie lourde, infanterie légère et infanterie barbare -, on trouve également l'infanterie de choc (SI pour « Shock Infantry »), formée de soldats professionnels armés de lances et de grands boucliers et utilisée surtout avec une vocation défensive. Enfin, l'infanterie d'accompagnement des chars (RI pour « Runner Infantry ») est sans doute la forme la plus spectaculaire d'infanterie légère de l'époque. Les soldats qui la composent sont très légèrement armés (lance courte), mais très mobiles et souvent très efficaces pour exploiter les succès préalables des chars. Ces derniers, et leur infanterie d'accompagnement, sont le sujet principal de nombreuses pages de règles originales destinées à décrire leur emploi : tirs depuis les chars, passage en force, tirs lors des passages en force, demi-tours, choc, interaction entre CH et RI etc. Du côté des mécanismes généraux, *Chariots of Fire*, se distingue des autres modules *GBoH* par un système de commandement et d'activation différent. Commandants en chefs et chefs d'ailes sont en effet activés par le tirage au sort de marqueurs d'activation. Il existe également des marqueurs de « momentum » qui peuvent permettre de prolonger les activations d'une formation donnée. Seuls les commandants en chef conservent une valeur d'initiative qui sert de référence lors des tentatives de « court circuit », visant à reprendre subitement la main sur son adversaire. Le jeu, même pour des spécialistes de la série, nécessitera un temps d'adaptation pour pouvoir tirer partie de toutes les possibilités tactiques des chars de combats. *Chariot of Fire* est en tout cas un nouveau module *GBoH* dépaysant, original et surtout très agréable à jouer, avec des batailles qui sont généralement de tailles très raisonnables

Chariots of Fire est un jeu en anglais édité par GMT Games LLC, le 14e de la série GBoH. Il contient 840 pions en couleur, deux grandes cartes recto-verso et une petite carte, un livret de règles, un livret de scénarios, 7 aides de jeux, un dé 10 et des sacs de rangement.

CAESAR XL

Caesar XL est le prototype du jeu que l'on peut qualifier de rapide – plutôt que de simple – permettant d'aborder, de façon satisfaisante, un sujet historique porteur. Le thème retenu est celui de la guerre civile qui a opposé César à Pompée de 50 à 44 av. J.-C. La lutte à mort entre les deux hommes, dans la totalité du bassin méditerranéen, est un sujet idéal pour un jeu à deux joueurs : il s'agit d'un conflit acharné, livré entre adversaires de force égale et qui fera voir du pays aux protagonistes !

Le jeu se déroule sur une carte « points à points » de taille A3 avec seulement 68 pions double face. Il y a 40 pions carrés : 20 légions ou unités alliées pompéiennes, 18 légions ou unités alliées césariennes et un pion à l'effigie de chacun des deux chefs romains en lutte pour le pouvoir (leur « successeur » figure au verso). A ce matériel, il faut ajouter 28 pions ronds : marqueurs et surtout chefs (Antoine, Scipion, Lepidus, Caton, et Brutus). Notons que ces 5 personnages disposent d'un recto césarien et d'un verso pompéien, car ils peuvent rejoindre l'un ou l'autre camp en fonction des circonstances de jeu. D'une manière générale, les graphismes sont minimalistes. Chaque unité a une force de combat matérialisée par un nombre d'épées (1 ou 2 sur le recto, face utilisée en règle générale, 2 ou 3 sur le verso qui n'est utilisé que dans certaines circonstances). Le système de jeu est expliqué en seulement 4 pages pour la version bronze (jeu de base) auxquelles s'ajoutent 2 pages pour la version argent qui apporte quelques options supplémentaires. Chaque tour de jeu (6 mois de temps réel) comporte plusieurs phases, effectuées à tour de rôle par le joueur césarien puis par le joueur pompéien : forum (cartes forum et vérification de la victoire), tirage de cartes, achats, impôts, mouvements, combats et séquence administrative. Dans ce contexte assez classique, les cartes apportent néanmoins une certaine plus-value historique. Elles provoquent des événements, permettent d'agir sur le forum, d'entreprendre des actions spécifiques (par exemple à l'aide de flottes), d'obtenir des avantages tactiques lors des combats ou encore de bénéficier des renforts liés à un chef particulier. La main du joueur en charge de César peut être de 4 cartes, celle du joueur en charge de Pompée, de 3 cartes seulement. Les combats sont résolus en plusieurs séquences successives et ne présentent pas un grand intérêt, si ce n'est l'utilisation des cartes tactiques et la promotion, après la



Jocade
Vente par Correspondance
Frais de port de 5,50 €
Franco de port à partir de 60 €
JOCADE - 72, rue Monge 21000 Dijon
OUVERTURE du MARDI au SAMEDI de 11h à 19h

LES DERNIERES NOUVEAUTES

Stalin's War — 49 € - GMT
ASL Journal #8 — 19,90 € - MMP
Tyrant's Lair — 69 € - Critical Hit
All Things Zombies — 55 € - L'n Load
Chariots of Fire — 59,90 € - GMT
Bataan — 60 € - Compass
Hearts and Minds — 45 € - Worthington
S and Tactics #262 — 24 € - Decision

Mais aussi : Desert War (Worthington) 32€ - Turning Point (Worthington) 34€
Leaping Lemmings (GMT) 33€ - Yalu (Compass) 51€ - Phantom Leader (DVG) 51€
The Eagle and the Star (Gry Leonardo) 49,90€ - Twilight Struggle 3ed. (GMT) 45€

Plus de 550 jeux de stratégie en stock
sur www.jocade.net - 03.80.49.93.36
Les prix indiqués ne sont pas contractuels et peuvent être modifiés à tout moment

bataille, d'une unité du vainqueur en niveau vétéran (on la retourne sur son verso). Ce point de règle permet de vérifier l'adage selon lequel une victoire en appelle généralement d'autres, le vainqueur se renforçant à chaque fois grâce à ses vétérans. Les règles « argent » ajoutent un peu de diplomatie, en permettant aux joueurs de recruter des troupes supplémentaires en gagnant les faveurs de peuples barbares. Elles prévoient la possibilité d'invasions barbares venant compliquer la situation stratégique. Une gestion simplifiée du ravitaillement limite le nombre de troupes pouvant stationner dans une ville. Il faut par ailleurs payer pour chaque unité en surplus. *Caesar XL* est finalement un jeu sympathique, source de parties rapides et agréables, avec un niveau d'intérêt stratégique et ludique satisfaisant, hormis son système de résolution des combats qui n'est pas particulièrement motivant. Point original, la victoire finale peut être obtenue soit militairement, soit politiquement.

Caesar XL est un jeu en anglais pour deux joueurs, édité par Victory Point Games et vendu sous pochette plastique. Il contient un livret de règles « bronze », un livret de règles « argent », un feuillet de notes de conceptions, un plan de jeu de taille A3, 68 pions, 42 cartes à joueur, deux sacs de rangement et deux dés. Une extension – *Caesar XL Gold* – est d'ores et déjà disponible. Merci à Steve Berger, traducteur des règles en français.

SA BATTALLA

Après avoir lancé son système médiéval avec *Guelphs and Ghibellines* (publié chez Europa Simulazioni, voir *VaeVictis* n° 88), Piergennaro Federico nous propose aujourd'hui chez Acies Edizioni une nouvelle bataille sur le même système de règles.

Il s'agit en l'occurrence de la bataille de Sanluri (Sa Battalla de Seddori, ou Sanluri en dialecte sarde), livrée le 30 juin 1409. L'idée du jeu est née à l'occasion, l'an passé du 600e anniversaire de cette bataille capitale pour l'histoire de la Sardaigne. En effet, les Aragonais commandés par Martin le Jeune (infant d'Aragon et roi de Sicile), soutenus par des Catalans et des Siciliens, y ont défait l'armée du Judicat d'Arborée (un des quatre royaumes souverains de Sardaigne, le dernier à être encore alors indépendant), commandée par le français Guillaume II, vicomte de Narbonne, dernier juge du Judicat. Après cette bataille, la Sardaigne passera dans sa totalité sous la férule de la couronne d'Aragon.

Cartes et pions de *Sa Battalla* sont l'œuvre du bien connu Enrico Acerbi. Ils sont d'une très bonne qualité même si les graphismes de la carte sont un peu moins réussis que ceux des pions. Le jeu est accompagné d'un ordre de bataille détaillé et de notes historiques sur le contexte historique de la bataille.

Le système de règles de *Guelphes and Ghibellines* n'est pas modifié en profondeur. Les changements proviennent surtout de l'époque qui est différente, avec la présence d'armées beaucoup mieux structurées. Nous pouvons évoquer plusieurs points parmi ces évolutions : la capacité des capitano à transmettre désormais des ordres à toutes les unités de leurs « batailles » (i.e. : formations) ou, au choix, des ordres individuels ; les unités d'infanterie doivent maintenant effectuer un test de moral lorsqu'elles reçoivent une charge ; les unités de cavalerie peuvent entreprendre des retraites avant combat. Les spécificités du terrain sont aussi intégrées dans les règles, avec par exemple l'interdiction de charger dans les collines qui entourent Sanluri.

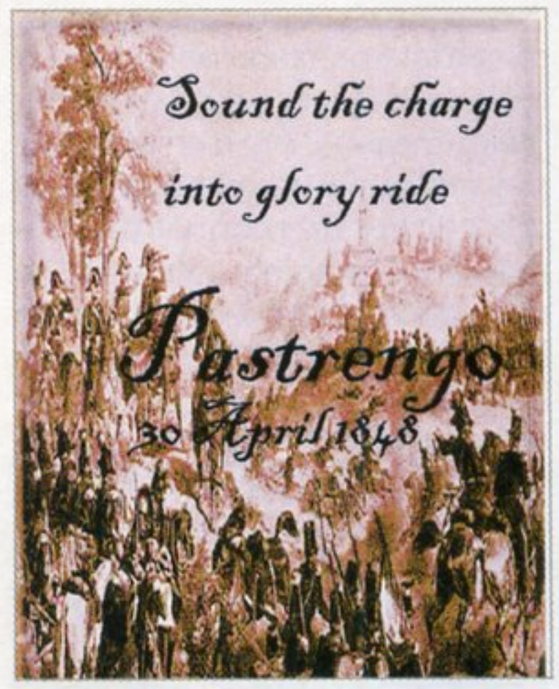
La bataille en elle-même, avec deux armées d'une grosse trentaine d'unités chacune, est de taille moyenne et donc jouable assez facilement. Un scénario hypothétique est fourni en complément du scénario historique. *Sa Battalla* constitue une valeur sûre pour ceux qui ont déjà aimé le système innovant, sans tour de jeu, de *Guelphs and Ghibellines*, et son excellente prise en compte de la fatigue et de l'usure des combattants. Quant au thème, totalement inédit, il vient encore renforcer l'intérêt que l'on doit porter à ce très bon jeu.

Sa Battalla est un jeu en anglais, vendu sous pochette, publié par Acies Edizioni. Il contient un livret de règle, une aide de jeu en couleur, une carte et une planche de 228 pions.

THE LOST CAUSE

Victory Point Games nous propose avec *The Lost Cause* de simuler la Guerre de Sécession dans sa totalité et en solitaire. Comme le titre du jeu le laisse entendre, le joueur occupe la place de Jefferson Davis, à la tête de la Confédération et doit, pour gagner, parvenir à maintenir son moral à un niveau supérieur à zéro pendant toute la durée du jeu. *The Lost Cause* est le 4e jeu de la série « solitaire » *State of Siege*, dont le titre le plus connu est sans doute *Empires in America* (voir *VV* n° 90).

Le jeu ne s'appuie que sur 56 pions carrés de deux tailles différentes. Les plus gros sont des armées ou des marqueurs d'information, les plus petits représentent des chefs ou des ressources (trains, canonnières, *ironclads*, torpilles, navires de commerce ou forceurs de blocus). Le paquet de 48 cartes d'événements, 12 par année de guerre, constitue le véritable « moteur » du jeu, à partir duquel la plupart des actions possibles vont être déclenchées et régulées. Lors de chaque tour de jeu (un mois de temps réel), une carte événement est mise en jeu et ses effets sont appliqués. Chaque carte génère en effet une liste d'actions nordistes (conditionnelles, dirigées ou obligatoires) qui sont ensuite effectuées dans l'ordre exact dans lequel elles sont listées. Un code couleur, associé à l'action, indique quelle armée de l'Union est concernée et va ainsi être mise en mouvement ou combattre, en fonction des objectifs précis qui lui sont assignés. L'action peut aussi provoquer des remplacements de chefs nordistes, l'utilisation de ressources ou déclencher des événements plus généraux (niveau de blocus nordiste, reconnaissance de la Confédération par des puissances européennes). La même carte affiche également les actions sudistes à entreprendre : bataille sur un théâtre d'opération, raids, test moral, effort de guerre, diplomatie, action navale, changement de chef... Le joueur prend alors les décisions nécessaires et conduit sa stratégie, en restant dans le cadre général qui lui est fixé. Lorsque toutes les actions induites par la carte sont terminées, elle est retirée du jeu et l'on passe à la carte suivante. Chaque carte constitue ainsi une sorte de trame de « figures imposées » que le joueur suivra à la lettre pour le camp nordiste et avec plus de liberté pour le camp sudiste, dont il défend les intérêts. Un exemple complet d'un tour de jeu, très instructif, est fourni, en marge de règles dont la clarté de



rédaction n'est pas forcément la qualité première.

La particularité la plus originale de *The Lost Cause* est de proposer deux cartes : une pour le jeu de base et une seconde (assez peu différente de la première d'ailleurs), pour jouer en utilisant toutes les règles optionnelles. Deux niveaux de complexité de règles et deux plans de jeu différent, il fallait y penser ! La carte de type « points à points » couvre les états rebelles du sud et la zone frontière, avec des cases carrées, hexagonales ou triangulaires reliées par des connexions. Elle est divisée en deux théâtres d'opérations pour l'Union et trois pour la Confédération. La carte pour le jeu avancé offre plus de zones de manœuvres, notamment dans le « Sud profond » (Alabama, Géorgie, Caroline du Sud et du Nord) et permet de simuler également les opérations de 1865. Les règles optionnelles introduisent aussi l'utilisation d'un événement aléatoire, figurant sur les cartes à jouer, et qui était ignoré dans les règles de bases.

The Lost Cause n'est finalement pas un jeu si simple que cela, avec ses huit pages de règles de base très denses et ses 6 pages d'options. Le matériel est de qualité et le système de jeu en solitaire, parfaitement rodé, tourne bien. La simulation offre un niveau de détails satisfaisant, néanmoins, le joueur qui ne se voit offrir que la possibilité de jouer les Sudistes, restera probablement un peu sur sa faim quant à la variété des stratégies qu'il pourra mettre en œuvre. Un jeu en solo n'est par définition pas toujours rigolo.

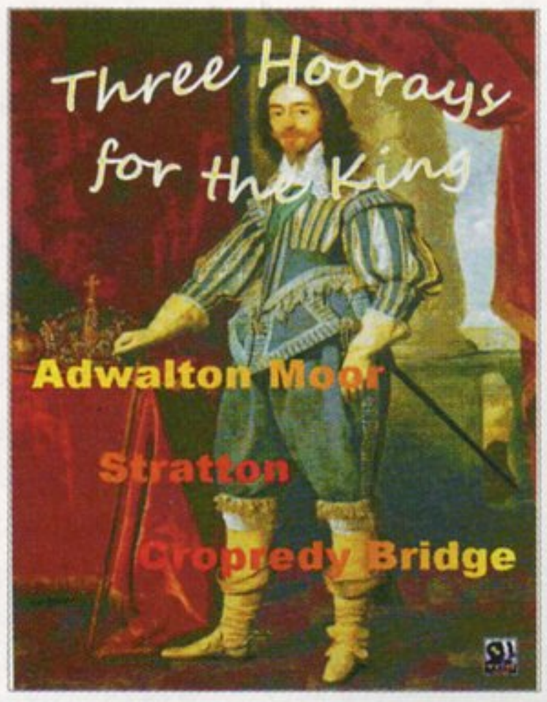
The Lost Cause est un jeu en solitaire en anglais, édité par Victory Point Games et vendu sous pochette plastique. Il contient un livret de règles de base, un livret de règles avancées, 2 cartes (A3), une aide de jeu, 56 pions, un paquet de 48 cartes d'événements, des sacs de rangement et deux dés.

PASTRENGO 1848, ETC.

De nombreux nouveaux jeux imprimables TCS sont parus au cours des derniers mois. Le premier, *Pastrengo*, est consacré aux

événements peu connus du mouvement de libération nationale de l'Italie en 1848. La bataille de Pastrengo est le point culminant de cette première guerre d'indépendance et voit Charles-Albert de Sardaigne, à la tête de l'armée sarde, vaincre les troupes autrichiennes de Radetzky.

La « charge de Pastrengo », conduite par les carabiniers sardes, restera dans les mémoires. Malheureusement, Charles-Albert ne profitera pas complètement de sa victoire en ne l'exploitant pas convenablement. Il faudra attendre encore onze années et l'aide de Napoléon III pour chasser les Autrichiens de Milan. Avec ce jeu, Roberto Chiavini renoue avec une série TCS déjà ancienne consacrée aux combats du Risorgimento : *I Obey* (campagne de Bezzecca 1866, publié en 2001) et *Montebello : First Step to Freedom* (campagne de 1859, publié en 2003). *Pastrengo* est un jeu à l'échelle du régiment et du bataillon, chaque hexagone couvre 700 mètres chaque tour de jeu représente une trentaine de minutes. Au cœur des règles courtes et simples (7 pages), le concept de valeur d'engagement est primordial. Il mesure la capacité et la volonté de chaque chef à combattre et à engager ses unités. Les règles concernant la cavalerie ont également leur importance au regard des forces en présence. Le jeu a bénéficié dans son développement des contributions de deux concepteurs bien connus, Paul Rohrbaugh et Pietro Cremona, ce qui témoigne de sa bonne finition. Les aides de jeu et les pions sont plus soignés qu'à l'habitude. La carte du champ de bataille est par contre très banale. *Pastrengo 1848* constitue dans son créneau, celui des jeux téléchargeables et imprimables, une bonne référence sur un sujet qui n'a pratiquement jamais été traité par ailleurs. Dans ce type de jeu, centré sur des batailles rangées, on notera également deux autres nouveautés TCS portant sur le XVII[e] siècle : *Lutter 1626* (Guerre de Trente Ans) et *Three Hoorays for the King* (portant sur trois batailles de la Guerre Civile anglaise). Ils viennent compléter une série comptant déjà de nombreux titres.



One Night in Taranto, est de son côté une nouveauté beaucoup plus originale. Il s'agit d'un jeu en solitaire qui porte sur l'attaque de la marine italienne par les avions Swordfish de la Royal Navy, dans le port de Tarente, le 11 novembre 1940. Le joueur prend en charge les deux vagues d'assaut de l'aéronavale anglaise et doit faire face aux tirs de la DCA adverse. La mission de chaque avion est résolue individuellement (bombardement, attaque à la torpille) et est ensuite évaluée en fonctions des dégâts infligés aux navires italiens. La carte, découpée en 17 zones, couvre le port et sa baie. Le joueur dispose de 21 avions et doit attaquer 12 navires italiens. Avions et bateaux sont matérialisés chacun par un pion. Les pions représentant les navires sont nominatifs et rectangulaires, ceux des avions sont carrés. *Christmas in Hell*, qui vient tout juste de paraître complète cette gamme de jeux en solitaire sur la 2[e] GM. Il couvre la bataille livrée en décembre 1943 à Ortona opposant des troupes canadiennes à des parachutistes allemands. Ces deux jeux, outre leurs thèmes totalement inédits, présentent l'avantage de règles très simples et d'un matériel plus élégant qu'à l'habitude. Il s'agit de vrais exercices de style, très réussis. Avec de petits moyens, TCS trouve donc les ressorts nécessaires pour nous surprendre agréablement.

One night in Taranto 1940 et ***Christmas in Hell : The Battle of Ortona 1943*** sont deux DTP en anglais, pour jouer en solitaire, publiés par TCS sous forme de fichiers pdf téléchargeables et imprimables de, respectivement 8 pages et 14 pages, incluant cartes et pions.

Pastrengo 1848, Sword of Fire : Lutter 1626 et ***Three Hoorays for the King : Adwalton Moor, Stratton, Cropredy Bridge*** sont trois DTP en anglais pour deux joueurs, publiés par TCS sous forme de fichiers pdf téléchargeables et imprimables de 12 pages, 11 pages et 13 pages, incluant cartes et pions.

Frédéric BEY

CRY HAVOC

Cry Havoc est un des meilleurs jeux des années 1980, et n'a jamais été égalé depuis dans son créneau : la simulation des combats médiévaux à l'échelle de l'homme. Ses graphismes et colorisation étaient bien supérieurs à tout ce qui se faisait à cette époque, les cartes servaient d'ailleurs aussi aux séances de *Donjons et Dragons*, et sont largement au niveau des productions actuelles. Les règles de base étaient simples, mais avaient un défaut : chaque jeu de la série (*Siège, Croisades, Vikings,* sans parler de *Samouraï* et *Dragon noir*), en plus de règles supplémentaires, y amenait de petites modifications si bien qu'on ne savait plus laquelle utiliser.

Grâce à un passionné de ce jeu, Hervé Tardy, qui a créé le site de référence Cryhavocfan (http://www.cryhavocfan.org), les règles de base sont enfin standardisées, et compilées avec toutes les règles particulières dans un seul document en téléchargement libre, la Magna Carta. Le site propose aussi à l'achat ou gratuitement des scénarios, des cartes et des pions inédits de qualité semblable à ceux d'origine : ceux pour la fin de la Guerre de Cent ans sont particulièrement réussis, avec deux cartes magnifiques sur le fort des Tourelles et le pont fortifié d'Orléans, et l'apparition des armes à feu, hacquebutes et canons. Encore mieux, H. Tardy a réussi à prendre contact avec l'éditeur officiel du jeu, Duccio Vitale, qui lui a fourni l'extension qu'il n'avait jamais publiée. Nous pouvons donc enfin nous procurer le Port fortifié, avec 3 planches de Saxons et de Vikings. L'extension était prévue pour la période des âges sombres, mais les Saxons pourront aussi faire office d'autochtones du XIII[e] siècle à opposer aux chevaliers des croisades prussiennes et baltiques. Les cartes peuvent en plus se combiner avec celles de la Cité Médiévale et de Vikings. Extension donc indispensable pour les grognards, mais qui peut aussi permettre aux néophytes de découvrir ce jeu mythique.

Dominique SANCHES

ACTION PACK 6

MMP nous propose ici un produit exceptionnel car l'*Action Pack 6 « A Decade of War, 1936-1945 » – AP6* – comprend non seulement

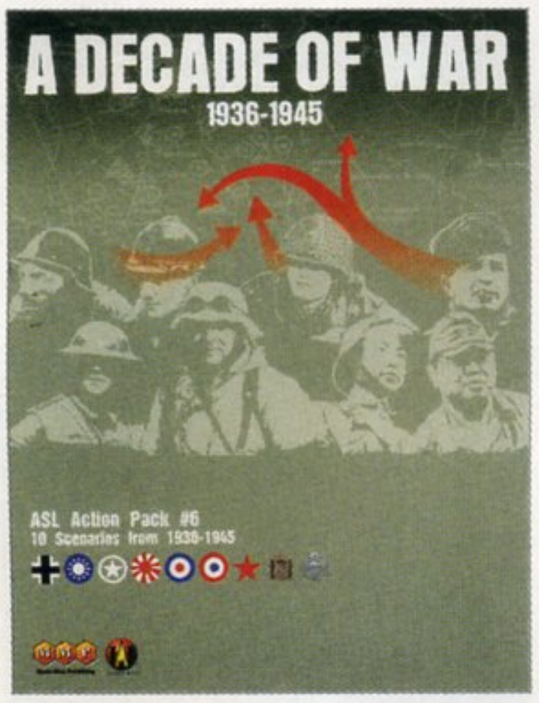
Ludik Bazar Meissonier
ANCIENNEMENT JEUX DESCARTES
6 Rue Meissonier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09
OUVERT DEPUIS LE 2 DECEMBRE !
Découvrez notre important choix de Wargames, figurines historiques Essex et Dixon, décors, revues Osprey etc…

Gammes figurines actuellement en magasin : Essex, Dixon, Warhammer battle et 40K, Seigneur des Anneaux, Confrontation 4, Confrontation 3 métal à petit prix, AT43, Helldorado, Alkemy, Pulp City, Mortebrume, Eden, Ex-illis, Flames of war , Reaper, Uncharted Seas, Tale of war , Urban War, règles de figurines historiques, Décors figurines (Ziterdes, Hovel, Pegasus, Micro art…), Anima tactics, Battlefield Evolution, Fenryll, Okko, Victrix, sans compter tous les accessoires, peintures etc…

Retrouvez aussi un vaste choix de figurines à collectionner, jeux de rôles, jeux de plateaux, jeux traditionnels, cartes à collectionner et bien d'autres surprises.

Mais surtout notre grande spécialité : Les jeux à petit prix et les déstockages d'éditeurs.

Et toujours notre site www.ludikbazar.com où plus de 12000 références en jeux spécialisés vous attendent !



une série de scénarios mais aussi trois cartes qui révolutionnent – osons le dire ! – la conception des scénarios. En effet, si les combats représentés couvrent la décennie de guerre qui débute en 1936 en Espagne pour se clore en 1945, d'où le titre de l'*AP6*, son principal intérêt réside dans les cartes.

Depuis la création de *Squad Leader*, les cartes géomorphiques, de 32 hexagones sur 10, sont devenues la norme pour *SL*, puis *ASL*. Certes, celles des modules historiques, à compter du célébrissime et excellentissime *Red Barricades* – la bataille pour l'usine « Barrikady » à Stalingrad – présentent des dimensions très différentes, mais, d'une manière générale, dans le cadre d'actions spécifiques au terrain représenté, d'Arnhem au pont de Primosole en Sicile en passant par les environs de Stoumont dans les Ardennes. Or, l'*AP6* compte trois cartes souples recto-verso, dont la particularité consiste dans leur format de 20 hexagones sur 16. Il permet de représenter d'un seul tenant le méandre d'une rivière ou une très longue colline. Numérotées 1a/1b, etc., ces trois cartes offrent maintes perspectives et possibilités, combinées avec celles existantes. Nul doute que d'autres vont suivre. Bien évidemment, les dix scénarios de l'*AP6* en utilisent tous au moins une, parfois avec des cartes « standard » avec des configurations par conséquent parfois assez pittoresques...

Les scénarios couvrent donc la période 1936 à 1945. Le premier a pour cadre la Guerre d'Espagne et les trois suivants la guerre sino-japonaise qui débute en 1937. Le cinquième – « Kleckerweise » – relate une des contre-attaques avortées de l'armée française au sud de Sedan, situation déjà simulée à ASL à plusieurs reprises. L'année 1941 est curieusement absente, vu que le scénario malais proposé a lieu le 2 janvier 1942... Le suivant se déroule aux Philippines. 1943 et 1945 correspondent à deux situations sur le Front de l'Est et 1944 nous emmène dans les Ardennes, près de Bastogne. Ces actions, pourtant sensées êtres conçues pour des « joueurs de tournoi », présentent souvent des ordres de bataille conséquents. « Quagmire », qui se déroule en 1939 en Chine oppose quand même 32 Squads chinois à 35 Squads nippons sur 4 cartes et demi en dix tours... L'*AP 6* « officialise » également la célèbre *ABS* « Australian Balance System », pour modifier l'équilibre des scénarios. Dans tous les cas, il ne s'agit clairement pas d'un « pack » pour grands débutants ...

Ces dix scénarios, il faut bien le dire, ne suscitent pas notre enthousiasme. Certains choix de conception, des aspects historiques – par exemple sur « Kleckerweise » – et surtout des règles spécifiques paraissent critiquables et, plus gênant pour certaines, mal rédigées. « Far from home », qui se déroule en décembre 1936 en Espagne en est un bon exemple. Pourquoi traiter des volontaires des Brigades Internationales comme des Russes quand ils sont en majorité allemands, comme l'indique l'historique ? Pourquoi considérer que les équipages des PzKpfw I nationalistes sont inexpérimentés ? Qu'est-ce qui justifie que le Tercio ou les Regulares disposent d'un fusil antichar ? Et pourquoi préciser que les chars n'ont pas de Radio quand le Chapitre H l'indique déjà, etc.

Cependant, les qualités de l'*AP6* l'emportent largement sur les quelques limites de certaines actions, d'autres paraissant au contraire fort sympathiques tel « Taking Heads », qui se déroule aux Philippines. On ne saurait trop recommander l'achat de ce produit qui fait entrer *ASL* dans une nouvelle dimension.

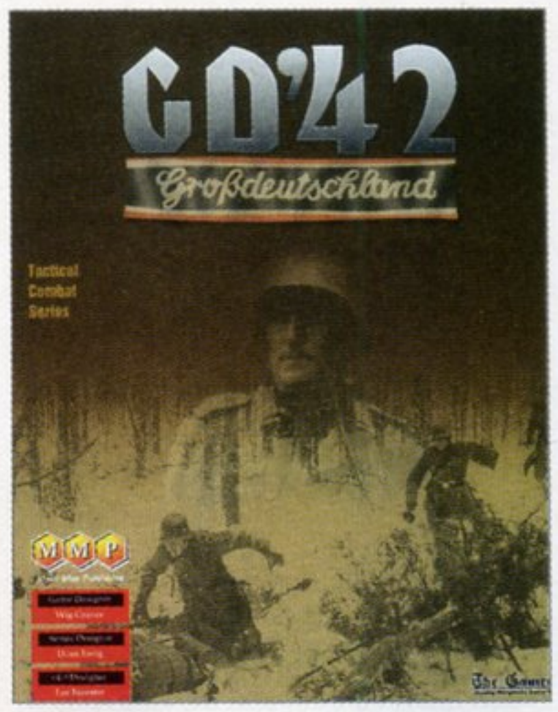
Action Pack 6, supplément de cartes et scénarios pour ASL, réalisé par MMP

Philippe NAUD

GD42

GD'42 est le 15e volume de la *Tactical Combat Series* et le troisième opus des aventures de la Grossdeutschland durant la guerre. Après la France en 1940 à travers les combats pour Stonne, puis la Russie en 1941 et les combats vers Tula, *GD'42* traite des attaques soviétiques dans la vallée de Luchessa du 29 novembre au 4 décembre 1942. Ces affrontements ont lieu au cours de l'opération *Mars* dont le but est la chute du salient de Rzhev, équivalent nord de l'opération *Uranus* qui a encerclé Stalingrad, plus au sud. Le jeu met en œuvre d'un côté la Grossdeutschland, qui est devenue une division, renforcée d'éléments de deux divisions d'infanterie allemande et quelques unités de corps d'armée face à l'ensemble du 3e Corps Mécanisé Soviétique. Autrement dit, c'est un gros module contenant trois cartes et trois planches de pions et proposant une dizaine de scénarios et campagnes pour couvrir la bataille. Certains scénarios sur une carte et en quelques tours sont facilement jouables, mais la campagne en 6 jours sur les trois cartes est évidemment un véritable challenge sachant que souvent le jeu se joue moins vite que du temps réel : un tour de 20 minutes peut prendre une bonne heure... La carte est immense et magnifique avec une rivière qui coule au centre entre les cartes nord et sud et se sépare en deux sur la carte ouest, peu de ponts la traversent et feront l'objet d'âpres combats pour le franchissement des blindés. Le relief est vallonné avec un faible couvert végétal enneigé. Les Allemands sont, comme d'habitude à l'époque, en position de défense désespérée, capable de ralentir des hordes d'ennemis grâce à la qualité du matériel et des troupes et surtout la flexibilité du commandement. Parmi les règles spéciales, il est intéressant de mentionner les écoutes radio qui permettent aux Allemands de connaître les objectifs des ordres soviétiques et la possibilité de consolider les pertes durant la nuit, une fameuse règle en discussion depuis des années. La victoire se jouera en collectant des points de victoire donnés par la capture de villages un peu partout sur la carte. Les graphismes du jeu ont été revisités par le fameux Niko Eskubi, et la carte comme les pions présentent un aspect plus moderne avec des silhouettes moins figées. Comme d'habitude, le livret de scénario comprend très peu de règles spéciales mais d'excellentes notes de conceptions et historiques.

Ce jeu est le premier à utiliser officiellement les règles en version 4.0,



règles qui étaient en test sur le web depuis de nombreuses années et peuvent s'appliquer assez facilement aux anciens volumes de la série. Les principaux changements concernent les pions véhicules qui peuvent avoir maintenant plusieurs pas et représentent des pelotons plutôt que des véhicules individuels. Les règles de commandement sont clarifiées notamment pour les véhicules et les instructions préliminaires. Le *Point Fire* ou tir sur cible utilise désormais la même table que le *Area Fire* ou tir sur zone. Enfin, le moral de bataillon est affiné et traité différemment pour les formations de véhicules qui sont plus sensibles aux pertes mais aussi plus rapide à récupérer. Cette version de règles a été testée et discutée longuement et elle fait l'unanimité au sein de la communauté *TCS*.

Rappelons rapidement que les unités représentent une section d'infanterie, environ une trentaine d'hommes, un peloton de véhicules (entre 3 et 5) ou un tank isolé et un canon ou une batterie de 2 à 6. Un tour de jeu dure 20 minutes le jour et une heure la nuit et un hex. couvre une centaine de mètres avec des courbes de niveau de 20 m. Un tour de jeu commence avec une phase d'ordre où chaque formation, compagnie ou bataillon reçoit des ordres précis qu'il devra exécuter soit dès le début du jeu, soit quand ils auront été acceptés, sachant que cette acceptation dépend de la nationalité et de la qualité du commandement présent mais peut prendre plusieurs heures. Une phase commune permet de résoudre les missions d'artillerie et d'aviation, puis une phase d'action pour chaque joueur permet de faire agir les unités en mouvement ou tirs, suivant les ordres en cours ; les tirs et mouvements s'enchaînant au gré du joueur.

Après un précédent volume de petite taille sur Guadalcanal, idéal pour s'initier à la série, en voici un nouveau fort différent pour occuper de longues soirées d'hiver.

GD'42. Simulation en anglais de forte complexité, édité par Multi-Man Publishing. 840 pions, 3 cartes, deux livrets de règles, quatre aides de jeu et deux dés.

Luc OLIVIER

Vous avez toujours rêvé de piloter un B-52 pour bombarder l'Union soviétique ? Vous êtes un fan des films des années soixante ? Alors ce nouveau jeu de VPG est fait pour vous !

LIONEL JARRY

TOE-TO-TOE

Nu'klr Combat with the Rooskies

Décidément, ce petit éditeur a encore un nouveau jeu à son actif, et comme souvent à jouer exclusivement en solitaire. Cette fois-ci, on quitte la période de la Seconde Guerre mondiale pour se retrouver à une époque peu représentée dans nos *wargames* : La Guerre froide où Américains et Soviétiques vivaient dans la crainte de l'attaque ultime de leur territoire via l'arme nucléaire.

Ce nouveau jeu *Toe-to-Toe* est un « What-if » qui propose de prendre les commandes d'un bombardier B-52 et de simuler une attaque américaine sur le sol soviétique. On est bien loin d'une simulation détaillée, avec seulement 28 pions, VPG s'essaie encore une fois au mini-jeu. Cette fois-ci il s'adresse surtout aux débutants et à l'initiation, la mention « jouable à partir de 10 ans » annonce d'ailleurs clairement la couleur.

Au dos de la pochette du jeu, Chris Taylor, son concepteur, annonce un wargame qui ne se prend pas au sérieux. Il faut dire ce jeu fait référence à un classique du ciné-club : *Le docteur Folamour* . Pour ceux qui ne connaissent pas, ce chef-d'œuvre de Stanley Kubrick, sortie en 1964, met en scène un général américain frappé de paranoïa, qui envoie ces B-52 frapper l'URSS. Un grand classique de l'humour noir ! On a rarement vu un mélange entre le *wargame* et le monde du cinéma, bravo pour ce choix qui a le mérite de rendre convivial un sujet difficile. Reste à voir si l'ambiance recherchée sera au rendez-vous.

C'EST DE LA BOMBE BÉBÉ ?

Tout d'abord, à la vue du matériel, les habitués des jeux VPG ne seront pas dépaysés. On retrouve l'habituelle pochette plastifiée avec une petite carte, une planche de pions (uniquement de forme ronde cette fois-ci), 20 cartes à jouer, quelques pages de règle et une aide de jeux. La carte est colorée, avec en partie supérieure, une représentation du territoire russe et 4 lignes traversant tous les fuseaux horaires, en passant par des cercles ornés de symboles variés (avions, lance-missiles ou ville). C'est clair et fonctionnel mais l'ensemble est quand même un peu trop dépouillé. La partie inférieure de la carte est plus réussie avec la représentation d'un cockpit de B-52 avec de nombreux cadrans, représentant des paramètres de jeu, une piste de point de victoire et la réserve de carburant.

La lecture des règles et la prise en main sont des plus rapides. Aucune difficulté à l'horizon. En tout quatre scénarios sont proposés (vert pour le plus facile, à rouge pour le plus difficile), mais il est possible de les enchaîner pour jouer la campagne. Une fois un scénario choisi (en fait une piste sur la carte), le *set-up* consiste à placer un pion au hasard, face cachée, sur chaque cercle à traverser. Le pion « bombardier » est lui, placé en bout de piste (c'est le cas de le dire !) et avance d'un cercle à chaque tour.

Vous pouvez choisir votre altitude, chacune ayant ses avantages et inconvénients en terme de détection, d'efficacité des tirs ennemis mais aussi sur la consommation de carburant. Ce dernier facteur est d'ailleurs très important puisque la progression sur le territoire soviétique vous fera également consommer votre précieux combustible, qui est loin d'être illimités, et qui sera donc à gérer au plus juste.

Une fois placé sur un cercle vous devez résoudre consécutivement les marqueurs rencontrés, d'abord ceux imprimés sur la carte puis ceux révélés par les pions. Ils sont de plusieurs types (généralement défavorable d'ailleurs) : *MIG attack* (attaque aérienne), *SAM attack* (attaque par un missile sol-air), « Radar » qui augmente votre niveau d'alerte, ou tirage de carte avec résolution d'un événement.

La résolution des tirs ennemis se fait en comparant un jet de dé avec un niveau d'alerte associé à une arme dédiée (MIG ou SAM). En cas d'atteinte, le niveau de dégât est fixe pour les SAM et défini par un jet de dé pour les MIG. Vous pouvez utiliser des contre-mesures de façon limitée pour annuler un jet de dé, et résoudre à nouveau une attaque. Autant dire que le résultat des combats sera très aléatoire ! Chaque tir au but ennemi fait avancer un marqueur « dégât » qui va vous amener à supprimer au choix : une unité de carburant, les pions « contre-mesures », le potentiel de vol en altitude, ou une bombe, etc. Votre avion va ainsi partir petit à petit en ruine.

Enfin, et c'est le but ultime, vous pourrez lancer une bombe quand vous arrivez au-dessus d'une ville. Bizarrement, le bombardement est toujours un succès. C'est sûr qu'on ne cherche pas la frappe chirurgicale avec une bombe de 60 Mégatonnes, néanmoins un jet de dé permet de calculer les points de victoire obtenus. Là aussi, il faudra compter sur la chance au dé pour obtenir un « bon » score, ce qui relativise réellement votre performance... Pour finir, il ne reste plus ensuite qu'à refaire le chemin en sens inverse pour tenter de ramener l'avion et l'équipage à bon port. Un bonus vous sera accordé si tout le monde arrive en bon état à la base.

UNE BOMBE QUI FAIT PSCHITT ?

Vous aurez compris que le *gameplay* met avant tout en avant la simplicité, avec une prise en main immédiate et des parties très courtes (quinze minutes environ). Le revers de la médaille, c'est que le joueur est confronté à très peu de choix. La partie défile avec pas mal de jet de dés, qui vont apporter leur lot de surprise mais le joueur n'a que peu de prise sur les événements ce qui s'avère assez frustrant. Un grognard aura bien du mal à accrocher au concept, mais si on part du principe que ce jeu s'adresse à l'initiation et à des débutants, ça peut passer.

Par-dessus tout, ma grande déception provient de l'ambiance dégagée par le jeu. Le parallèle annoncé avec le film de Kubrick n'est que très peu prononcé, et quelques bonnes idées ne suffisent pas à nous plonger dans cette atmosphère de folie apocalyptique et déjantée. Au final, *Toe-to-Toe* est certainement le moins abouti des nombreux jeux en solo édités par VPG. A réserver aux amateurs de ce concept, les autres se tourneront vers le reste du catalogue pour trouver des jeux aux mécanismes souvent aussi simples mais à l'ambiance nettement plus prenante. ❑

NVA CRT	COMBAT VALUE 1				2				3				4			
D6 / ZONE'S VALUE	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1/0	-	-	1/0	0/1
2	-	-	-	-	-	-	-	1/0	-	-	1/0	0/1	-	1/0	0/1	1/1
3	-	-	-	1/0	-	-	1/0	0/1	-	1/0	0/1	1/1	1/0	0/1	1/1	2/1
4	-	-	1/0	0/1	-	1/0	0/1	1/1	1/0	0/1	1/1	2/1	0/1	1/1	2/1	1/2
5	-	1/0	0/1	1/1	1/0	0/1	1/1	2/1	0/1	1/1	2/1	1/2	1/1	2/1	1/2	2/2
6	1/0	0/1	1/1	2/1	0/1	1/1	2/1	1/2	1/1	2/1	1/2	2/2	2/1	1/2	2/2	2/2

USA CRT	COMBAT VALUE 1				2				3				4				5+			
D6 / ZONE'S VALUE	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	1	-	1	1	2
2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	1	-	1	1	2	1	1	2	2
3	-	-	-	1	-	-	1	1	-	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3
4	-	-	1	1	-	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3
5	-	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4

Ci-dessous. La section du MACV termine la prise de contrôle des abords de la Highway 1, indispensable pour que les convois arrivent jusqu'au camp retranché américain. La prise de contrôle de ces zones va permettre à la compagnie A (en haut a gauche) d'arriver à Hué par convoi.

Ci-dessus. xxxxx

A WEEK IN HELL

Full Metal Jacket en solitaire

Paru dans le numéro 3 de *Battles Magazine*, *A Week In Hell* est un jeu en solitaire simple[1] présentant la reconquête de la ville de Hue au sud Vietnam durant l'offensive du Têt en janvier 1968. Le matériel de bonne qualité est constitué de 140 pions ainsi que d'une carte en double A3 représentant la ville de Hue au sud de la rivière des parfums, et les quartiers au nord de la rivière qui relient le pont Nguyen Hoang à la citadelle, où se déroule une grande partie des combats du Film *Full Metal Jacket* de Stanley Kubrick, auquel la couverture du magazine fait explicitement référence.

FRANÇOIS-XAVIER EUZET

Dans la nuit du 30 au 31 janvier 1968 donc, les forces communistes prennent le contrôle de la ville et d'une partie de la citadelle, où se trouve aussi le quartier général de la 1re division de l'armée du sud-Vietnam (ARVN). Le camp retranché américain de Hue (le *compound*, qui regroupe journalistes, instructeurs américains pour l'armée vietnamienne,...) résiste à une attaque dans la nuit et est le seul point de la ville encore sous contrôle au matin du 31 janvier. C'est ici que *A Week In Hell* commence. Vous disposez donc au début que des forces du *compound*, le reste des troupes étant stationné hors de la ville, base de votre reconquête de Hue. Le jeu ne traite d'ailleurs que des sept premiers jours, c'est-à-dire les combats pour le contrôle des quartiers sud de la ville, au rythme d'un tour par jour. Car historiquement, si les Américains pensent pouvoir reprendre contact avec la 1re division ARVN et libérer la citadelle dans le même temps, une fois devant l'entrée de celle-ci, ils devront se rendre compte que la tache est pour l'instant au-dessus de leur force, laissant une semaine de plus aux Vietnamiens pour se renforcer. Les combats dans la citadelle ne sont donc pas représentés.

UNE MÉCANIQUE ORIGINALE BIEN HUILÉE

Dans *A Week in Hell* les tours sont divisés en 7 à 10 phases de jour, et une phase de nuit. Chaque phase de jour permet à vos chefs de donner des ordres aux compagnies qui se trouvent à leur portée, et à celles-ci de les exécuter. Chaque chef dispose donc d'une capacité limitée à donner des ordres aux différentes compagnies, le seul moment où une compagnie ne peut pas recevoir d'ordre étant lorsqu'elle nettoie une zone de la présence de soldats ennemis. Par exemple le chef du MACV, ne peut donner qu'un ordre par phase, contre 2 ou 3 pour les autres. Quand une compagnie se lance à l'assaut le joueur doit déterminer le rôle de chacune des 3 sections (assaut, soutien ou réserve), chacune devant avoir un rôle différent. Ensuite on tire au hasard un jeton de force vietnamien et on résout le combat. La puissance du tir vietnamien est une combinaison de la valeur de défense de la zone et de la force du pion tiré, quand les Américains ne comptent que les sections en assaut et soutien. Chaque fois que les Vietnamiens sont touchés, le pion correspondant est tourné d'un quart, diminuant sa force d'un point à la façon des jeux à bloc, et ce jusqu'à élimination totale des défenseurs, la zone étant alors marquée comme « à nettoyer ». Côté américain seule la section d'assaut et celle de support encaissent des pertes, cette dernière pouvant être remplacée par la section en réserve au cours du combat. Chaque fois qu'une section américaine est touchée elle reçoit un marqueur de perte de couleur. Il peut être vert (1 perte) et sans effet, jaune (seconde perte) et donnant un malus au dé, ou rouge (troisième perte) et représentant la mise hors de combat pour la journée de la section concernée, et surtout coûtant cher pour la victoire. Car lors de la phase de nuit,

1 - Six pages de règles disponibles en français sur le site de *Battles Magazine*.

toutes les pertes jaunes et vertes sont enlevées des pions américains, mais les rouges coûtent un point de défaite et peuvent même rester sur l'unité (jet de dé), rendant donc l'unité inutilisable un tour de plus et coûtant un nouveau point de défaite.

Plusieurs petites règles de chrome viennent ensuite s'ajouter comme des événements aléatoires (tir ami, civils...), l'utilisation de gaz de combats par les Américains, ou la gestion des blessés américains dans le no man's land pour les marines non entraînés au combat urbain, forçant les assaillants à tenter de les sauver, quitte à mettre toute la compagnie hors de combat, avec l'impact sur la victoire qu'on imagine.

Une fois tous les défenseurs éliminés la zone passe en statut « fin des combats », forçant la compagnie à nettoyer la zone. Le nettoyage d'une zone ne demande pas d'ordre mais empêche les chefs d'en donner à la compagnie. Ainsi tant que la zone n'est pas sous contrôle, la compagnie est bloquée et continue de nettoyer la zone une phase de plus, et ce jusqu'à ce que la zone soit marquée comme contrôlée, ou que la nuit tombe, forçant les Américains à se replier. Plus la valeur de défense de la zone est élevée et plus la zone est difficile à nettoyer puisqu'il faut faire plus que la valeur de la zone avec 1D6, le nombre de sections présentes dans la zone pouvant apporter un bonus.

Enfin, en phase de nuit, chaque unité américaine doit retourner dans une zone contrôlée et les Vietnamiens tentent d'infiltrer les zones américaines, rendant à nouveau ces zones non contrôlées, comme les zones dont le contrôle n'a pas été achevé avant la tombée de la nuit. Les marqueurs de pertes sont enlevés, permettant aux unités américaines novices de passer élite, ce qui leur permet de s'affranchir de la récupération des blessés dans le no man's land.

Une stratégie ouverte

La partie commence dont alors que l'on ne contrôle qu'une section et un chef. Les options sont réduites vu qu'il faut dégager la voie pour permettre aux convois de renforts d'arriver à Hue, convois qui vont arriver plus ou moins vite suivant les embuscades vietnamiennes sur la route. Une fois la première compagnie de renfort arrivée il faut commencer à bâtir sa stratégie à long terme, les objectifs les plus importants à court terme étant de capturer la zone d'atterrissage des hélicoptères, servant à amener rapidement du renfort, et la prise de contrôle des quartiers au nord de la rivière des parfums. Car si les deux zones de victoire au nord ne sont pas indispensables pour gagner la partie, elles apportent un plus non négligeable, qui permet de gagner décisivement, et d'encaisser aussi les pertes que pourraient subir les marines. Le problème est que le pont peut sauter à partir du tour 4, ce qui en fait un objectif à remplir rapidement. Ensuite la progression dans la ville sera longue et laborieuse, les petites surprises que sont les événements ou les forces vietnamiennes variables pouvant rapidement faire tourner court un assaut. D'une manière générale les options pour prendre le contrôle de la ville

sont nombreuses (isoler les zones de victoire pour les capturer en plusieurs assauts, couper le centre de Hue des zones du bord d'où part l'infiltration vietnamienne...), mais toutes demandent de bien gérer les niveaux de pertes de vos sections, car les pertes rouges coûtent très vite la victoire. A partir de 5 points de défaite on ne peut plus jouer que pour la victoire marginale au mieux, et si le nombre de point de défaite dépasse le nombre de points de victoire la partie est perdue. Sachant qu'une zone de victoire correspond à un point de victoire, soit un maximum de 9 (scénario historique) ou 10 (scénario hypothétique), la marge de manœuvre n'est pas très grande, d'autant que des points de défaite se rajoutent si on ne contrôle pas le nord de la Rivière des parfums assez vite, ou pas du tout. Reste donc à contrôler les 7 points stratégiques au sud de la rivière et à ne pas délaisser trop de bâtiments qui ne sont pas des zones de victoire. Allez trop vite et vous prendrez trop de perte, allez trop lentement et vous n'aurez pas assez la ville sous contrôle au tour 7, ce qui suivant les aléas peut se révéler très tendu.

Semper fi!

2 scénarios sont proposés dans *A Week in Hell*. Le scénario historique reprend la trame historique et commence alors que le camp retranché américain se remet à peine de l'attaque de la nuit. Le scénario hypothétique quant à lui prend pour base que le camp est tombé et qu'il faudra tout reprendre de vive force, une partie des zones étant normalement contrôlable sans problème dans le scénario historique grâce à une règle spéciale. Chaque scénario est intéressant, mais le scénario hypothétique a l'avantage de vous présenter une situation plus difficile, ce qui permet de relever le niveau une fois qu'on maîtrise un peu mieux le système de jeu et ses subtilités.

Bref *A Week in Hell* possède de nombreux aspects qui en font un excellent jeu en solitaire, ce qui lui permet de prétendre à une

Ci-dessus. **La compagnie G (à droite) achève de prendre le contrôle des abords de la citadelle, sur la rive nord, pendant que la compagnie A tente de prendre d'assaut le bâtiment du trésor avec l'aide de gaz de combats. Malheureusement les marines inexpérimentés d'une des sections tentent de sauver un des leurs blessé sur la route, ce qui risque de mettre toute la compagnie hors de combat.**

bonne place sur un créneau qui revient en force alors qu'il y a quelques années le genre était considéré comme désuet.

En premier lieu le joueur doit monter une stratégie, et c'est bien elle et la détermination des moyens qui va permettre de gagner ou pas. La chance a évidement sa part, mais contrairement à d'autres jeux où la chance est souvent pratiquement la seule stratégie, ici c'est le joueur qui a les cartes en main, ce qui rend le jeu particulièrement intéressant. En second, la façon dont sont gérées les unités vietnamiennes est très simple mais aussi très intelligente, assurant un bon renouvellement des parties, ce qui n'est jamais facile dans un jeu en solitaire qui laisse le joueur construire sa stratégie et donc ne cantonne pas sa rejouabilité aux jets de dés qui changent d'une partie à l'autre. En fait seule la difficulté, qu'on peut qualifier de moyenne, peut nuire à l'espérance de vie du jeu. Enfin le chrome, ni trop, ni trop peu, permet de se plonger dans une ambiance que beaucoup ont vécue en regardant *Full Metal Jacket*, ce qui est toujours plaisant quand un jeu en solitaire nous place dans une ambiance, évitant le morne jet de dé sans saveur et se concluant par un coup d'œil sur une bête table de combat avec un soupir d'ennui.

Bref que dire d'autre sinon que *A Week in Hell* est un excellent investissement qui ne se limitera probablement pas à une seule partie, le jeu en valant la chandelle. ❑

A WEEK IN HELL

Qualités : excellent système solitaire, bonne rejouabilité.
Défauts : pas assez difficile.

Ci-contre. **Alexandre, après avoir battu les Grecs à Chéronée (ou plutôt, si on suit l'histoire, après avoir aidé son père Philippe II à vaincre les Grecs), se prépare à traverser l'Hellespont. L'armée perses l'attend au passage du Granique.**

totalité de l'armée), mais nous retrouverons nos fantassins perses sur les pions indiens, accompagnant de la cavalerie et infanterie de l'époque des Moghols (XVI[e] siècle apr. J.-C.), et les peltastes grecs sont illustrés par un membre des peuples de la mer (XIII[e] siècle av. J.-C.). Les illustrations des 3/4 des pions d'unité sont ainsi du grand n'importe quoi, ce qui d'autant plus surprenant que les marqueurs et silhouettes des conseillers d'Alexandre sont très réussis, et qu'il n'est pas difficile de trouver de la documentation sur cette époque très étudiée par les historiens et archéologues. Alexandre est représenté par quatre pions, ce qui permet de lui attribuer 8 niveaux d'expérience variant selon ses succès ou blessures.

Les règles sont assez courtes (13 pages) et clairement rédigées. Pas besoin d'aller sur internet pour télécharger un errata, elles se

ALEXANDER

Solitaire Field Commander

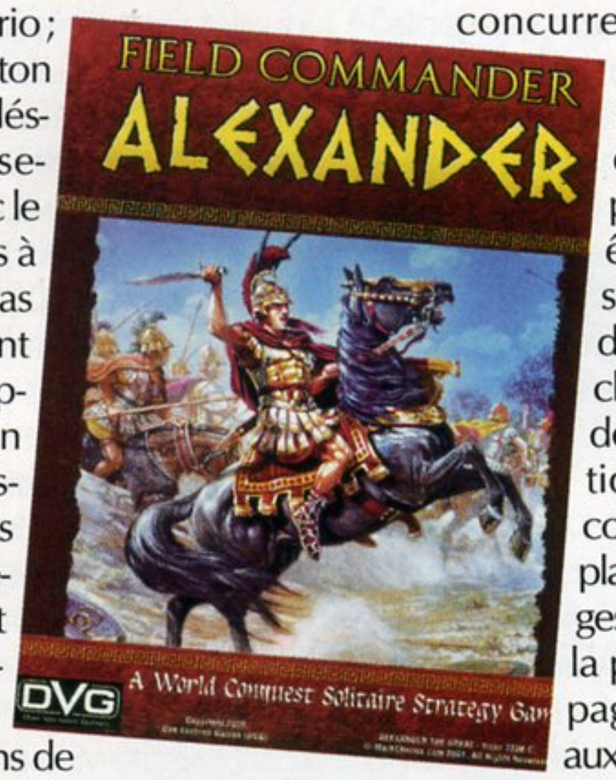
Avec la série de jeux en solitaire *Field Commander*, Dan Verssen Games nous propose de revivre l'épopée des chefs de guerre qui ont marqué l'histoire. Après un premier jeu consacré à Rommel, DVG nous propose un thème plus héroïque et légendaire avec *Alexander*, consacré au célèbre conquérant macédonien.

DOMINIQUE SANCHES

Nous allons suivre la carrière d'Alexandre de la campagne de Grèce en 338 av. J.-C. à l'expédition vers l'Indus. Le jeu est donc divisé en quatre scénarios ponctués chacun historiquement par une grande bataille contre les Perses : le passage de l'Hellespont et la bataille du Granique, avec en prélude la conquête de la Grèce, la conquête de l'Asie Mineure avec la bataille d'Issos, la campagne presque exclusivement centrée sur le siège de la ville de Tyr, dernière grande base de la flotte perse, et enfin la conquête du cœur de l'empire et de ses provinces orientales avec Gaugamèles et en bonus le passage de l'Hydapse face au roi Porus. Le but de chaque scénario est de capturer tous les points stratégiques, qui représentent des cités importantes ou les lieux où se sont déroulées les batailles historiques. Le challenge est de prendre ces objectifs le plus rapidement possible, les points de victoire diminuant au fil des tours. Les quatre scénarios peuvent être liés chronologiquement en une grande campagne dont le but sera d'assurer la gloire immortelle d'Alexandre, sa réputation étant la somme des points de victoire, de la gloire accumulés lors de chaque scénario et des régions gouvernées.

LE MATÉRIEL

Les quatre cartes de taille A3 correspondent chacune à un scénario ; elles sont montées sur carton épais, ce qui est un luxe désormais rare. Malheureusement, elles gondolent avec le temps, et sont impossibles à aplatir sauf avec du plexiglas très épais et lourd. Elles sont par contre très bien adaptées au jeu : découpées en grandes régions dans lesquelles les objectifs ou les lieux d'oracles sont clairement visibles, elles portent aussi les aides de jeu essentielles : placement initial, séquence de jeu, opérations de l'adversaire, trésor d'Alexandre, options du scénario. Avec le reste des aides qui tiennent sur le verso d'une feuille A4, l'ensemble permet même avec peu d'expérience de ne pas avoir à consulter la règle.



Les 176 pions, pour moitié des unités, l'autre étant des marqueurs, sont très lisibles : grande police de caractères, couleurs bien différenciées, dessins ou silhouettes facilement identifiables. Malheureusement, et c'est la première fois que je constate cela à une telle échelle, le choix des silhouettes représentant les différents types d'unités est absurde. Non seulement l'illustrateur a sans doute utilisé des sources du XIX[e] siècle, époque ou les connaissances archéologiques étaient très approximatives, mais il a en plus mélangé plusieurs civilisations d'époque différentes : ainsi sur les pions perses, nous trouvons des chars assyriens et uniquement des cavaliers et fantassins grecs (il y en avait certes en tant que mercenaires, mais ils ne composaient pas la suffisent à elles-mêmes pour pouvoir jouer, ce qui est d'autant plus remarquable que son concurrent direct *The Conquerors : Alexander* de GMT ne nécessite pas moins de 22 pages d'errata et explications à compiler sur Consimworld pour être jouable. Le jeu est à la fois stratégique, puisque le joueur doit gérer l'utilisation du trésor, choisir ses conseillers, décider des objectifs de l'armée, et tactique quand vient l'heure du combat, quand il faut choisir ses plans de batailles, lancer ses charges de cavalerie, les tirs d'archers, la poussée des phalanges. Une page est entièrement consacrée aux règles particulières sur le siège de Tyr, avec flottes et engins de siège. Deux pages supplémentaires sont consacrées à un exemple détaillé de tour de jeu sur le scénario Granique, ce qui est fort utile pour comprendre les mécanismes particuliers de ce jeu en solitaire.

LE SYSTÈME

La phase de préparation permet de connaître les réactions des Perses, Grecs et Indiens. Des tables qui prennent en compte la proximité de l'armée macédonienne gèrent les actions des garnisons. Les opérations de l'armée principale sont quant à elles décidées par une pioche : le joueur peut en annuler certaines en dépensant de l'or, ce qui simule activité diplomatique et corruption. Les unités adverses ne bougent jamais, elles sont simplement placées en garnison dans les villes ou dans l'armée principale qui se trouve toujours dans la zone de bataille historique. Impossible donc d'être surpris par la stratégie perse,

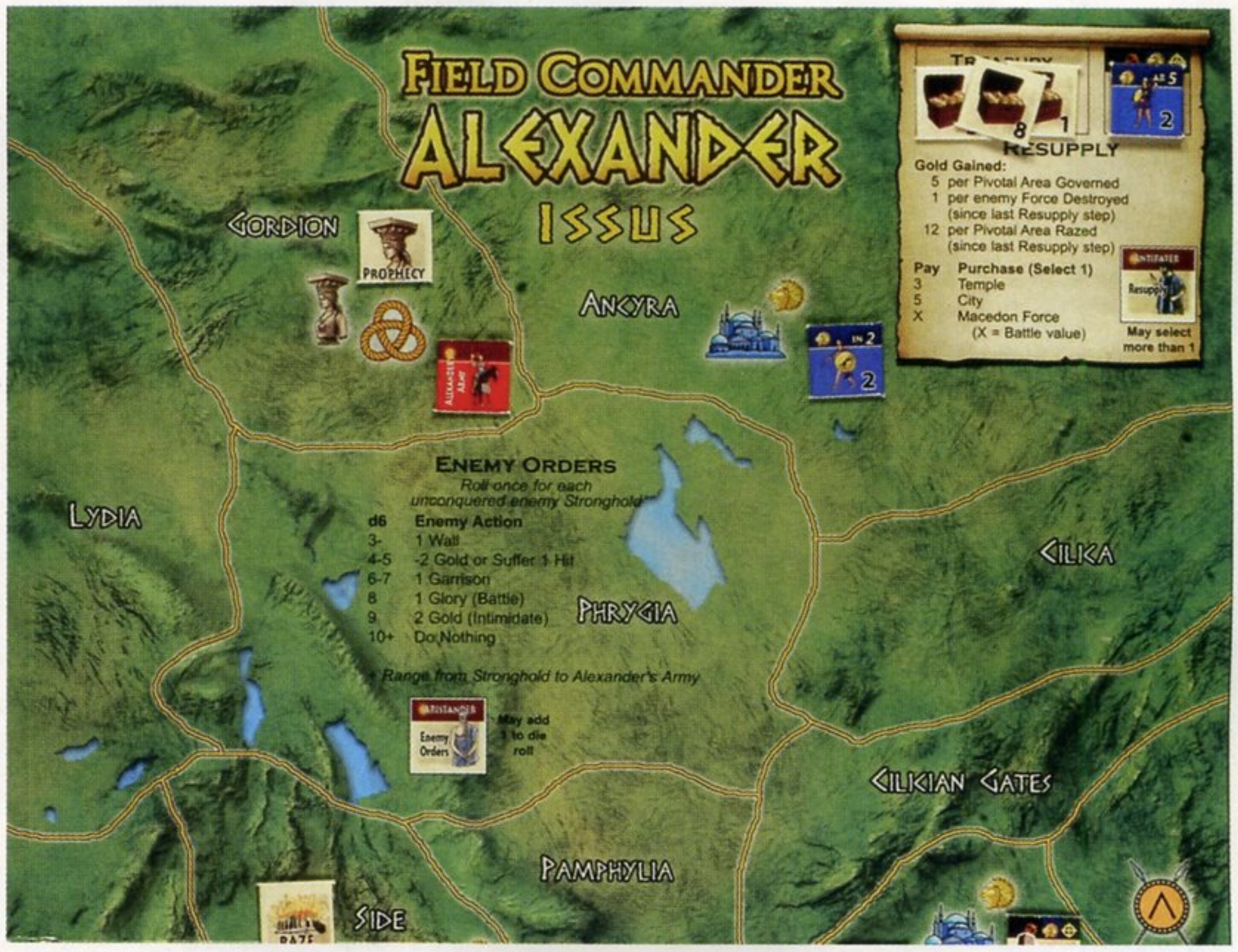
telle la manœuvre de Darius avant Issus : seule la composition des forces variera.

La phase de mouvement concerne l'unique armée macédonienne, qui se déplace d'une zone. Elle doit auparavant faire un jet de reconnaissance, qui décidera du nombre de pertes dues aux garnisons et tribus hostiles, ou de l'or à dépenser pour simuler le support logistique. Si l'armée contient trop d'unités, elle va épuiser rapidement le trésor et n'ira donc pas très loin ; si elle est trop faible, elle subira trop d'attrition. La taille optimale est 6 unités, qui empêche toute attrition, et limite sauf malchance les dépenses, tout en étant généralement assez forte pour combattre l'armée principale ennemie. Néanmoins, une série de mauvais jets au dé de reconnaissance fera, sans doute trop facilement, échouer une campagne. Le mouvement se poursuit tant que le joueur le désire, même après un combat : il n'est limité que par le trésor et les pertes de l'armée, aucun renfort n'étant possible avant la phase finale.

Les batailles contre les garnisons des villes ou l'armée principale sont résolues de la même manière. Ils débutent par une phase de plans tactiques : ceux de l'adversaire sont piochés au hasard, autant qu'il a d'unités présentes, et peuvent être redoutables (bonus à la valeur de combat, renforts, etc.). Alexandre peut ensuite choisir les siens, selon son expérience et l'or qu'il veut dépenser : cela permet de les adapter à ceux de l'ennemi et donc de contrôler un peu le hasard du tirage au sort. Ensuite, les unités combattent dans l'ordre d'initiative (troupes légères en premier, puis cavalerie et enfin infanterie, avec des nuances dans chaque classe, par exemple cavalerie légère avant cavalerie lourde). Leur valeur de combat est plus ou moins forte selon leur entraînement et armement ; il suffit de faire inférieur ou égal à celle-ci avec un D6 pour faire une perte. Les combats se poursuivent sur plusieurs rounds, jusqu'à la destruction d'une armée, la mort d'un chef ou la retraire des Macédoniens. Les phalanges et la cavalerie lourde, en particuliers les Compagnons, sont des unités décisives par leur capacité à faire plus d'une perte par tour, mais ont leurs défauts : la cavalerie ne combat qu'un round sur deux, le temps de se réorganiser entre les charges, et les phalanges ont la plus basse initiative et attaquent donc en dernier. Alexandre et le chef adverse sont aussi sur le champ de bataille, ce qui permet au macédonien de tenter de gagner la bataille en provoquant un duel singulier avec son vis-à-vis. C'est risqué puisque la mort d'Alexandre signifie la fin de la partie, mais est une tactique efficace et économe en pertes pour l'armée si Alexandre est expérimenté.

Alexandre peut tenter de prendre les villes par intimidation plutôt que par la force, ce qui dépendra de sa réputation : gloire accumulée lors des combats et attitude modérée lors des précédents sièges.

Une fois que le joueur a décidé d'arrêter ses mouvements commence la phase administrative : il ajoute à son trésor les contributions des zones gouvernées, ainsi que le butin pris lors des combats, puis dépense ce qu'il



veut pour acheter des nouvelles unités, construire des villes pour gagner des VP, ou des temples. Ces derniers sont d'ailleurs peu rentables car trop aléatoires pour le prix payé : ils permettent seulement de relancer un dé lors des combats. La gloire accumulée lors des combats permet quant à elle d'acheter des conseillers aux rôles divers (les plus utiles sont Parmenion qui enlève 3 plans tactiques à l'ennemi, Hephaestion qui augmente la valeur de combat d'Alexandre et Aristander qui modifie le résultat du dé pour les actions adverses), ou des dons de perspicacité. Les premiers sont trop chers, il suffit de prendre les plus utiles en début de scénario, les seconds trop aléatoires ou trop chers, si bien qu'il est préférable de conserver la gloire pour influencer les jets d'intimidations.

En plus des zones stratégiques, le joueur peut se rajouter des objectifs en se déplaçant dans les lieux « oracles », les plus célèbres étant Delphes et le nœud gordien, pour y découvrir une prophétie. Ces prophéties doivent être réalisées en 2 ou 4 tours, et ont des buts variés : éliminer un de ses conseillers, capturer ou raser des territoires,... Il est indispensable d'en tenter le plus possible car elles ne sont généralement pas difficiles à réussir, et constituent la seule manière d'augmenter l'expérience d'Alexandre.

Les scénarios sont très linéaires, les objectifs étant définis dès le début et les armées adverses ne bougeant pas. Malgré cela, les multiples choix que le joueur doit faire le tiennent en haleine au cours de la partie, et assurent la rejouabilité. Le nerf de la guerre, c'est l'or, qui n'est jamais en quantité suffisante pour assurer confortablement achat des unités ou villes, ravitaillement de l'armée lors des déplacements, plans de bataille et annulation d'opérations adverses. Alexandre peut obtenir un unique apport important en rasant les villes conquises, et essayer alors de terminer rapidement la campagne sans renforts au risque de perdre une bataille par manque de préparation, ou plutôt opter pour une conquête

Ci-dessus. **Pendant que Alexandre va remplir la prohécie du noeud gordien, les garnisons des villes perses se renforcent.**

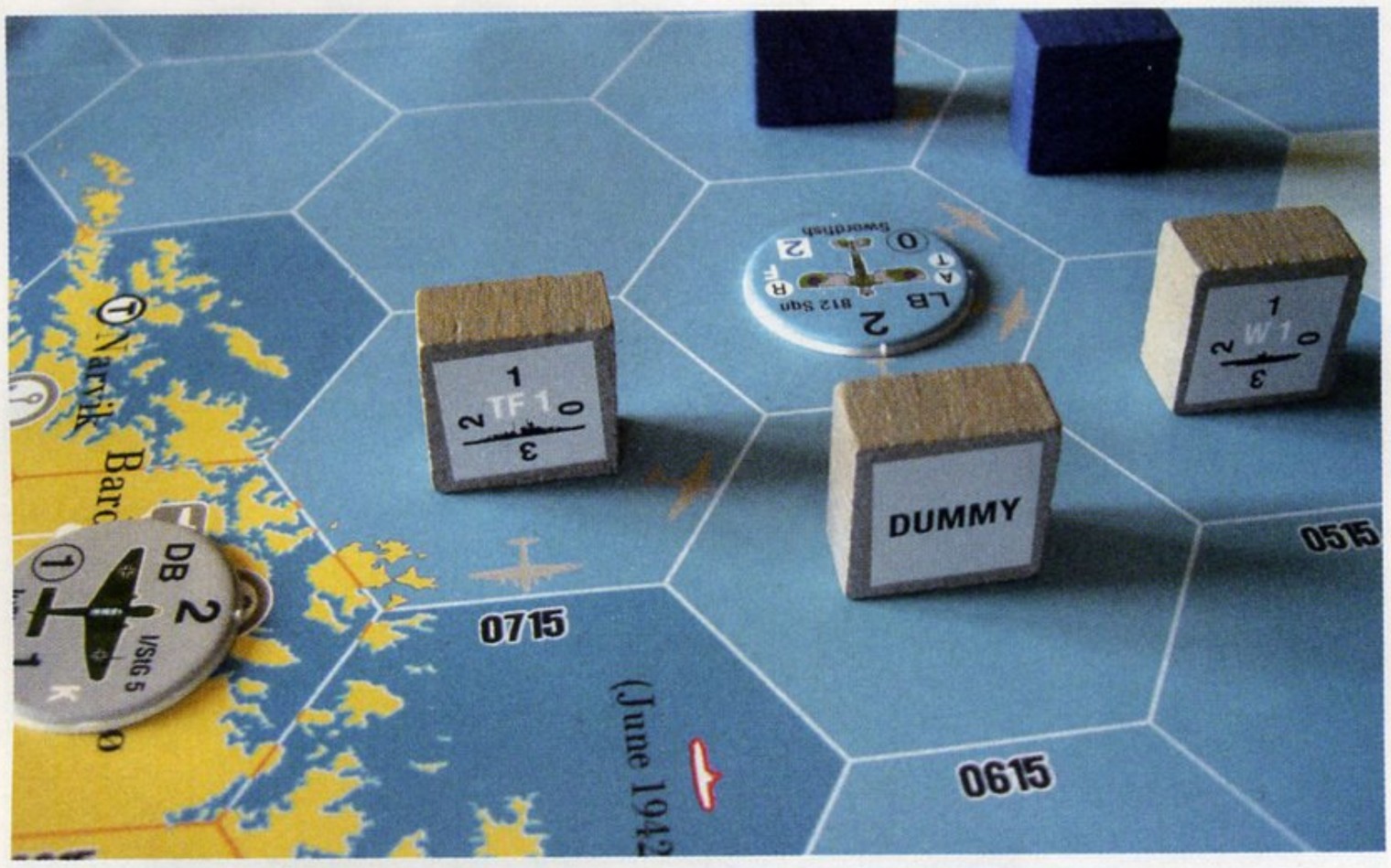
plus pacifique, en gouvernant les régions pour qu'elles apportent des revenus réguliers : la prise des villes par intimidation en sera plus facile, mais cela laisse par contre plus de temps aux garnisons de se renforcer. Il faut préférer à une avance progressive des campagnes éclair pour prendre plusieurs objectifs dans le même tour après avoir accumulé suffisamment d'or : en prenant une position de départ loin des objectifs, ils ne se sentent pas menacés et leurs garnisons ou fortifications ne se renforcent pas. Le joueur doit composer son armée selon le prochain objectif : les unités de siège, inutiles en rase campagne, sont indispensables par 2 ou 3, pour réussir à prendre une ville fortifiée ; mais si elle a en plus une importante garnison, il faut aussi avoir assez d'unités de combat, et donc gonfler l'armée au-delà des 6 unités raisonnables, et donc garder plus d'or pour la logistique. Heureusement, les unités peuvent être dissoutes à tout moment, ce qui permet de se débarrasser ensuite des unités encombrantes.

La rejouabilité est accentuée par les plusieurs options disponibles pour chaque scénario, qui deviennent alors plus difficiles mais procurent plus de points de victoire.

Pour un niveau de complexité faible et une durée de 30 minutes à 2 heures, *Alexander* est une vraie réussite, qui permet le temps d'une session de jeu de se prendre pour le plus héroïque des grands conquérants, en gérant son empire mais aussi en combattant au premier rang. Malgré ses quelques défauts, il est bien plus agréable à jouer que ses concurrents tout en gardant un niveau de simulation correct. ❑

FC ALEXANDER

Qualités : multiples options, bon équilibre historicité/complexité.
Défauts : pions d'unités décevants, linéarité des scénarios.



Ci-contre. **Le Swordfish (l'avion mythique des porte-avions britanniques de l'époque) hésite entre les trois blocs ennemis qui barrent la route aux navires de sa gracieuse majesté. Plus au nord, les hex. sont liés à la condition de la banquise. Notez que cet avion est capable de reconnaissance (R), d'attaque à la torpille (T) et d'attaque anti-sous-marine (A). À terre, le Ju-87 D est hors de portée des navires alliés, pour l'instant...**

Norvège, avec au Nord la banquise, dont l'étendue varie en fonction des saisons, et entre les deux, la mer, qui s'étend de l'Atlantique à la mer de Barents. Les hexagones sont très larges, et représentent 180 km. Le jeu contient un livret de règles et un livret de jeu, qui renferme pas moins de onze scénarios, avec deux supplémentaires sur une aide de jeu. *PQ-17* est donc tout sauf un jeu avare en moyens !

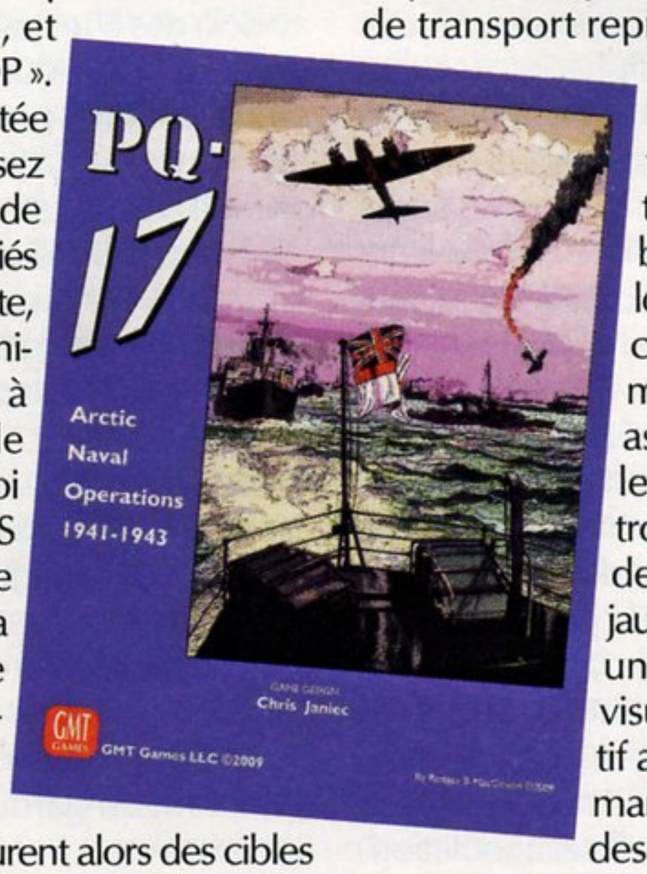
PQ-17

Le salaire de la peur en Artique

En général, les jeux de simulation navale sont axés sur les combats entre navires. Ici pourtant, il est « seulement » question de gérer des convois à destination de l'URSS. A priori rien de très passionnant. Pourtant, cette partie de cache-cache peut se révéler riche en émotions.

HERVÉ BORG

Lorsque l'URSS est agressée par le IIIe Reich à l'été 1941, Churchill veut tout faire pour éviter que l'ogre soviétique ne capitule ou, pire, ne passe dans le camp nazi. Il ordonne donc la mise en place de convois maritimes à destination des ports soviétiques de Mourmansk et Arkhangelsk, en passant par le nord des côtes norvégiennes qui sont sous contrôle allemand. Les convois au départ de l'Islande sont dénommés « PQ », et ceux revenant d'URSS « QP ». L'aide militaire ainsi apportée est, au début du moins, assez limitée. Mais elle permet de sceller l'alliance entre les Alliés et la puissance communiste, en démontrant la détermination des démocraties à combattre[1]. PQ-17 est le nom fatidique d'un convoi allié à destination de l'URSS qui perdit les deux tiers de ses navires. Alertée par la nouvelle de l'appareillage de la flotte de guerre allemande, l'Amirauté britannique donna l'ordre de disperser les navires, qui furent alors des cibles idéales pour la Luftwaffe et les U-Boote.



PQ-17 se propose de simuler les opérations de convoi dans le secteur, d'août 1941 à décembre 1943. La campagne couvrant la période de mars 1942 à janvier 1943. C'est le premier module d'une future *Decision at Sea Series*. Il est prévu que *PQ-17* soit complété par un scénario sur l'invasion de la Norvège en avril 1940, avant le prochain jeu, qui devrait concerner la Méditerranée.

UN CONTENANT HAUT DE GAMME

Le matériel est riche. Il inclut des blocs représentant des groupes maritimes : navires de combat (*Task Forces*), meutes de sous-marins (*Wolfpacks*) ou convois de cargos (*Convoys*). Ce principe de blocs permet de cacher la composition de chaque groupe à l'opposant, d'autant que des blocs « Dummies » (leurres) sont disponibles.

À l'intérieur de ces groupes, des navires, tous représentés par de grands pions carrés et placés hors carte dans des cases de rangement correspondant aux blocs. Les navires à partir du croiseur sont individualisés. Les destroyers, les torpilleurs, les navires d'escorte ou de transport représentent des groupes de bateaux. Les pions aériens, eux, sont ronds et ont des tailles différentes selon leur type, allant du chasseur aux bombardiers moyens ou lourds. Ils sont placés sur des cases représentées directement sur la carte (de manière assez maladroite il faut bien le dire, puisque ces cases – trop petites – sont reliées par des lignes blanches sur fond jaune (sic) à leur aéroport, selon une organisation qui rend la visualisation réelle du dispositif aérien un peu confuse). Les marqueurs sont généralement des pions carrés plus petits.

La boîte propose aussi des cartes à jouer, servant lors des tentatives d'identification des blocs et pour déterminer les éventuelles pertes dues à la glace. Pour couronner le tout, un bloc de feuilles d'ordres est également fourni. La carte représente en son centre la

UN CONTENU POUR JOUEURS AVERTIS

Malheureusement, le livret de règles se révèle assez difficile d'accès. La faute à une conception des règles inadaptée : on ne compte pas les règles générales faisant l'objet d'exceptions. Ce n'est pas inhabituel dans le monde de la simulation, mais ici, il est bien rare de trouver un rappel clair de ces exceptions, ce qui force les joueurs à avoir en tête une suite de points de règles particuliers, au lieu d'un ensemble cohérent. C'est ainsi qu'à la lecture et à la relecture des règles, on a le plus grand mal à distinguer le sens des actions proposées.

Heureusement, le système, une fois apprivoisé, se révèle tout à fait jouable. À part deux scénarios (un pour aller bombarder des bases allemandes, l'autre pour un transfert maritime), le but du jeu est pour l'Allié d'acheminer avec le moins de casse possible ses convois entre l'URSS et l'Islande. Les cargos ne peuvent bouger que d'un seul hexagone à chaque tour de jeu, tandis que les autres unités maritimes peuvent aller à 2, voire à 3 pour les navires de guerre. On a donc d'un côté des convois lents, et de l'autre des *Task Forces* beaucoup plus mobiles.

L'identification des blocs est au cœur du système. Cette identification peut être faite par les unités aériennes (dont certaines sont uniquement dédiées à cette fin), les sous-marins ou les unités de surface. Toutes les tentatives d'identification sont effectuées par tirage d'une carte (ou deux si le bloc est « couvert »), sachant que les sous-marins et les porte-avions sont plus difficiles à trouver. Or, il est impossible de tenter d'attaquer un bloc s'il n'a pas été préalablement identifié. D'ailleurs, comme celui-ci

1 - En effet, échaudés par la politique d'apaisement franco-britannique des années 1930, dont le point d'orgue fut Munich, les Soviétiques font bien peu de cas de l'ardeur guerrière des Alliés. D'ailleurs, ils placent au même niveau les démocraties occidentales et les régimes nazis et fascistes (tous « capitalistes ») et pensent qu'un arrangement entre eux reste possible à tout instant.

représente un groupe de navire, la valeur qui est inscrite dessus représente, non pas sa force, mais son niveau d'identification, une fois posé à plat. Plus ce niveau est élevé et plus l'adversaire connaît précisément la composition du bloc. Il est souvent possible de « couvrir » un bloc identifié (« Shadow ») : l'unité qui a réussi à identifier suit le bloc, ce qui donne plus de chances de « trouver » ce dernier lorsque l'on veut l'attaquer. Autant dire qu'un bloc « couvert » a une cible au milieu du front. Aussi, chaque joueur doit-il déployer une bonne partie de ses efforts pour identifier les blocs ennemis, en retirant du jeu les *Dummies* repérés et en pouvant alors se concentrer sur les blocs « intéressants ». Le défenseur peut alors utiliser ses *Task Forces* pour aller renforcer un convoi menacé... s'il le trouve. Car en cas de mauvais temps, il doit lui aussi, mener une recherche dans l'hexagone concerné !

Effectivement, c'est un élément très important de *PQ-17* : l'action se situe aux confins du cercle polaire arctique. En fonction des saisons, certains hexagones sont impraticables, ou susceptible de contenir des Icebergs. Le temps, généralement mauvais, peut provoquer des tempêtes bien plus destructrices que les combats eux-mêmes. Et le soleil peut briller toute la journée... ou ne jamais apparaître. S'il fait nuit, seuls certains avions peuvent voler, ce qui limite fortement les possibilités d'action. Quant à la *Kriegsmarine* (hors *U-Boote*), la prudence de Hitler et les faibles réserves en carburant en limitent souvent les sorties. On l'a compris, les combats sont finalement assez rares dans *PQ-17*. Par contre, les actions d'intoxication, les fausses manœuvres et les surprises sont monnaie courante.

Mais il arrive tout de même que l'on combatte. Tous les cas de figure ont alors été prévus : lutte anti-sous-marine, affrontement de lignes entre navires de surface, avions contre bateaux. À noter que les avions peuvent attaquer à la bombe ou à la torpille, tout comme les torpilleurs et les sous-marins, dont les stocks en la matière sont limités. Comme on peut s'y attendre, une attaque à la torpille a moins de chances de passer, mais a plus de chances d'occasionner des dégâts importants en cas de réussite. Lors d'un combat naval « classique », on place les deux forces sur une aide de jeu et chaque camp se déploie sur plusieurs lignes. Certaines unités sont mises en retrait (*Withdrawal*), afin qu'elles puissent bénéficier d'un écran des unités placées sur la ligne *Screening*. Pour attaquer à la torpille, il faut se placer sur la ligne *Torpedoes Attack*. Ici comme ailleurs dans *PQ-17*, les éléments tactiques sont largement pris en considération. Aussi, un convoi concentré tiendra à distance *U-Boote* et avions, mais sera une proie de choix pour les navires de ligne.

Une grande durée de vie

Chaque scénario impose des conditions de victoire particulières. Mais certains éléments font toujours gagner ou perdre des points : les pertes (notamment sur les grands bâtiments allemands), l'utilisation de points de commandement (*Command Point*) nécessaires pour que les navires lourds effectuent des sorties,

ou bien le nombre de navires étant (presque) à court de mazout. En effet, même si aucun navire n'est historiquement tombé « en panne d'essence », en mer la contrainte du carburant est bien réelle, dans la mesure où un navire doit toujours penser au volume nécessaire pour rentrer, faute de quoi il sera totalement désemparé ! Aussi, forcer l'allure (aller à 3 hex. par tour) ou combattre font avancer l'heure où un bloc devra se ravitailler.

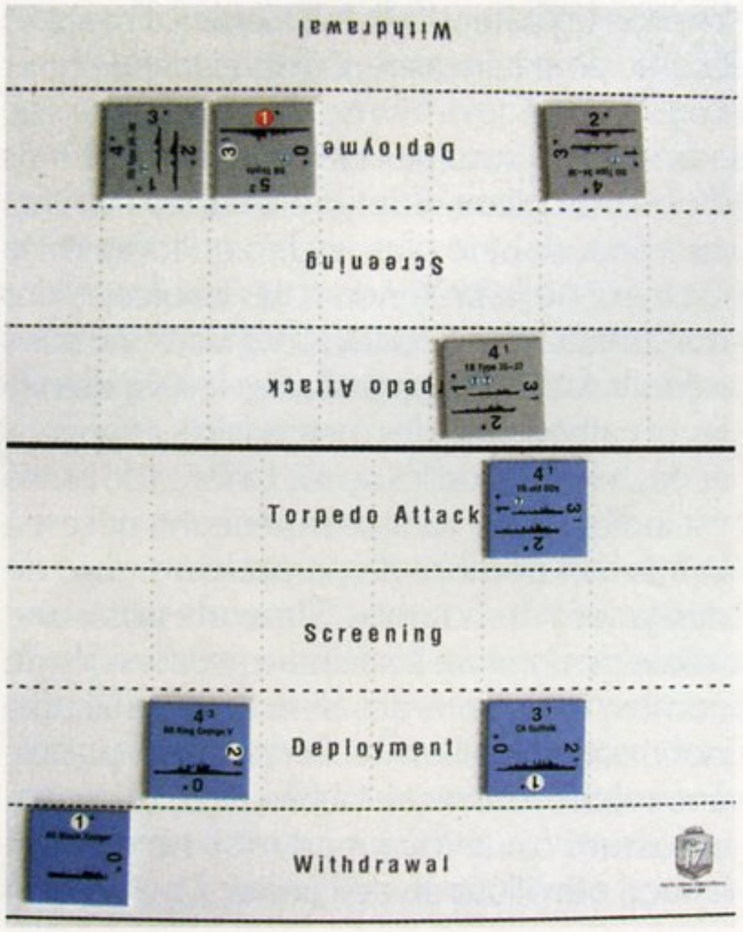
En général, un scénario équivaut à une opération, c'est-à-dire 15 jours. Au début de chaque opération, chaque camp tire secrètement une condition de victoire spéciale. Par exemple, l'Axe peut devoir aller tenter une percée de raiders en Atlantique ou organiser un convoi vers Kirkenes, afin d'aller ravitailler l'Armée de Laponie qui combat l'Armée rouge. Un joueur allemand malin pourra utiliser à bon escient ses leurres pour semer le doute dans l'esprit de son adversaire sur ses conditions de victoire réelles. Celui-ci, pour être sûr, devra employer une partie de ses moyens s'il veut découvrir la vérité... À la fin de l'opération, on vérifie si la condition spéciale de chaque joueur a été respectée ou non, et l'on compte les points de victoire qui s'imposent.

Une opération se décompose en plusieurs tours de jeu. Ces derniers correspondent à une demi-journée chacun. Dans chaque tour, on détermine la météo, et ensuite, chaque joueur peut agir (mouvement, reconnaissance puis combat). Juste avant toutefois, il doit tirer un événement spécial, qui va souvent altérer la météo sur une partie de la carte, ou bien permettre une reconnaissance particulière, etc. Ce double système aléatoire conditions/événements spéciaux ajoute une dose supplémentaire d'incertitude, si typique de la guerre maritime, et assure une rejouabilité importante pour chaque scénario.

Ci-dessus. **Une unité aérienne allemande a identifié un bloc et le couvre (Shadow). Chaque camp possède des zones dans lesquelles opèrent des marqueurs aériens dont le nombre est donné au début de chaque scénario. Ces zones sont matérialisées par les silhouettes d'avions que l'on aperçoit ici.**

Au final, une fois l'épreuve de l'assimilation des règles passée, on découvre un jeu très riche et qui autorise chaque joueur à tenter des stratégies vraiment personnelles. Cependant, comme on peut s'en douter, le jeu en solo n'a pas la même saveur. Toutes les composantes de la guerre maritime moderne sont représentées à leur juste valeur dans *PQ-17* : aviation, sous-marins, navires de surface. Comme les combats sont rares, les tours de jeu sont relativement rapides. La feuille d'ordre prend tout son sens en permettant de planifier son action dans le temps (et notamment de refaire le plein), chose indispensable en matière de stratégie sur mer. Cela permet aussi de noter la composition des convois, que l'on reprendra lorsque ceux-ci arriveront à destination pour évaluer l'ampleur des pertes. On peut également y tenir la comptabilité des points de victoire, faute de quoi on s'y perdrait rapidement.

C'est pourquoi il est préférable de ne conseiller *PQ-17* qu'aux joueurs motivés et déjà expérimentés. Les autres risquent de se décourager rapidement, malgré l'attractivité importante du matériel. Au final, *PQ-17* est un jeu qui fait date, mais qui a besoin de plus de pédagogie pour élargir son public. ❑



Ci-dessous. **Exemple de combat, où les torpilleurs des deux camps vont pouvoir utiliser leurs torpilles (celui de l'Axe a un double stock, symbolisé par deux T), tandis que le *King Georges V* affronte le *Tirpitz* dans un choc de titans alléchant mais improbable !**

PQ17

Qualités : un système dynamique et très complet sur un thème inédit. Bonne rejouabilité et nombreux scénarios.

Défauts : une présentation des règles très maladroite et certaines cases de rangement mal conçues.

Ci-dessous. **Les troupes yorkistes venues de Calais viennent de débarquer à Newcastle, pendant que les Lancastres se regroupent autour de la ville de York. Le prétendant réfugié en Irlande attend le moment propice pour agir.**

RICHARD III

Un cheval ! Mon royaume pour un cheval !

Richard III de Columbia Games aborde une période historique très complexe de l'histoire anglaise, dont la renommée est surtout due à l'œuvre de Shakespeare. Appelée « Guerre des Deux-Roses » (1455-1487), elle voit s'affronter pour le contrôle du trône les partisans de la maison de Lancastre (rose rouge) et ceux de la maison de York (rose blanche). Elle se conclut par l'avènement de la dynastie Tudor.

DOMINIQUE SANCHES

Comme toute guerre civile, c'est une période particulièrement chaotique : nobles changeant de camp en plein combat, apparition de nouveaux prétendants de moins en moins légitimes, révoltes populaires, bandes armées de soldats difficiles à contrôler pendant les trêves, interventions extérieures (France, Ecosse, Galles, Irlande). Les protagonistes doivent composer avec les desiderata des grandes familles de la noblesse dont la clientèle compose l'essentiel des armées de type féodal. Les troupes sont composées d'archers armés du fameux arc long, de chevaliers souvent démontés et d'hommes d'armes utilisant des armes d'hast, agrémentées de mercenaires spécialisés (arbalétriers, piquiers, haquebutiers).

Le jeu est basé sur le système de *Hammer of the Scots*, un des meilleurs jeux de Columbia Games. Un des joueurs sera le roi, l'autre le prétendant, rôle qui peut s'inverser pendant la partie. Sa famille est composée de cinq pions au total, le patriarche et ses héritiers, dont deux ne rentrent en jeu qu'à la suite du décès d'un des leurs aïeux.

UN BEAU MATÉRIEL

La carte représente l'Angleterre et le Pays de Galles, divisés en grandes régions dont la couleur de frontière indique clairement les restrictions de mouvement pour passer d'une à l'autre selon la présence de montagnes ou fleuves. Les zones peuvent contenir des blasons identifiant les territoires contrôlés par les grandes familles de la noblesse, ou une couronne pour ceux qui supportent le roi en exercice. Les 7 villes et 2 cathédrales les plus influentes par leur activité économique et politique sont également représentées, ainsi que les ports majeurs qui facilitent les déplacements navals. Chaque joueur a aussi deux zones de repli utilisées lorsque le prétendant doit s'exiler : France et Ecosse pour Lancastre, Calais et Irlande pour York.

Les unités sont des blocs en bois décorés d'un autocollant. Sont présents les héritiers au trône, dont le plus ancien encore en vie est le roi ou le prétendant, les nobles et leur maisonnée, dont certains ont deux versions selon la faction supportée, les levées des villes et cathédrales, des mercenaires étrangers, et des rebelles hostiles au roi. La force de l'unité est indiquée par sa face supérieure, qui est à la fois son nombre de pas et le nombre de dés lancés en combat. Elle porte aussi une valeur de combat, à atteindre avec les dés de combat pour faire des pertes, une initiative pour connaître l'ordre de frappe et parfois une valeur de loyauté. Le brouillard de guerre est assuré car le joueur adverse ne voit que la face non-illustrée de l'unité : il ne connaît donc pas son identité et sa force.

Le paquet de 25 cartes d'action contient majoritairement des cartes avec de 2 à 4 actions, plus 6 événements (peste, trahison, marche forcée,...) qui procurent un nombre d'actions plus restreint (de 0 à 2) qui ne peuvent être utilisés qu'en rapport avec eux. Ces événements sont en fait souvent des cartes qui handicapent le joueur par rapport à une simple carte d'action, car il se présente rarement dans une campagne l'occasion de les jouer utilement.

LE SYSTÈME

Les règles suivent le standard imposé par Columbia Games aux auteurs, qui les limite à 8 pages, avec un seul scénario. Le jeu est divisé en trois campagnes, séparées par une phase politique, qui correspondent aux trois grandes phases d'affrontement armé de la guerre des roses (1455-61, 1469-71, 1483-87). Chaque campagne dure 7 tours, durant lesquels les joueurs disposent de 0 à 4 actions selon la carte jouée. Le site de Columbia Games propose deux scénarios supplémentaires ne durant qu'une campagne, celles de 1470 et 1483.

Les points d'actions servent à activer tous les pions d'une zone et/ou amener des renforts. Les mouvements sont de zone à zone, au maximum deux. Il y a rarement des situations bloquées car la densité en unités est faible et les mouvements maritimes sont possibles. Chaque joueur ne commence qu'avec une dizaine d'unités, les autres devant être recrutées dans leur zone géographique. Les

joueurs doivent à tous les tours faire des choix difficiles : recruter pour gonfler ses effectifs, mais alors laisser l'initiative des combats à l'adversaire, contrôler les zones de recrutement adverses, contourner les points de blocage par débarquement, lancer des attaques là ou il croit être le plus fort. Les deux joueurs effectuent leurs mouvements avant de commencer la phase de combat, il est donc toujours possible de renforcer un territoire attaqué si des unités sont à portée et que l'adversaire ne les a pas bloquées. Les combats sont d'autant plus risqués que certains nobles peuvent changer de camp ; la présence du Roi, Prétendant ou Warwick sur le champ de bataille ou une carte événement peuvent déclencher ces trahisons. Elles sont cependant très aléatoires, et sont donc seulement tentées quand la situation est désespérée ou au contraire que le combat est gagné d'avance. Les batailles peuvent durer jusqu'à 4 rounds, tant qu'un des protagonistes n'est pas éliminé ou n'a pas retraité. Les unités qui ne sont pas entrées par une même frontière ne combattent qu'au deuxième round. Ce phénomène de réserves arrivant tardivement est très intéressant ludiquement, les mouvements offensifs devant être bien planifiés pour tenir compte des contraintes géographiques, même si ce n'est pas très historique ; les armées moyenâgeuses se déplaçaient en groupe et leurs mouvements ne se coordonnaient pas si facilement.

Les combats sont plus mortels que dans les autres jeux de Columbia Games : contrairement à d'habitude, toutes les pertes provoquées par une unité s'attribuent à une seule unité adverse, la plus forte en pas. Sur un jet de dé, on peut donc voir disparaître une unité puissante. L'unité représentant le chef de famille peut en plus lancer une charge pour cibler une unité ennemie particulière, ce qui permet d'éliminer une unité à forte valeur de combat ou cibler les nobles déjà affaiblis. Tous les nobles loyaux étant définitivement éliminés, on comprend qu'on ne s'engage dans les combats qu'avec prudence.

Bien que l'empilement soit illimité, il n'est pas conseillé de grouper trop d'unités puisqu'à la fin du tour, seules 4 sont ravitaillées (5 dans les villes), les autres perdant un pas. Des joueurs avisés (ou mesquins si on joue contre eux) pratiqueront néanmoins la stratégie peu ludique, mais efficace, s'ils ont l'avantage en nombre de votes, de former dans les 2 derniers tours d'une de campagne des grosses piles d'unités dans une ou deux zones peu accessible : même s'ils perdent un pas par tour sur les pions en excès de 4 ou 5, ces regroupements seront inattaquables.

Entre les campagnes, les levées se dispersent, puis le joueur qui contrôle la majorité de nobles, auxquels s'ajoutent les églises et Londres, devient roi : le prétendant doit alors s'exiler. Toutes les unités restantes récupèrent tous leurs pas, et une nouvelle campagne commence avec évidemment le débarquement des troupes du prétendant aidées des mercenaires étrangers. Le roi à la fin de la 3e phase politique est le vainqueur. La partie peut aussi s'arrêter dès que toute la famille York ou Lancastre sont éliminées, ce qui n'est pas rare si on les expose à trop de combats.

Ci-dessous. Vue d'ensemble de l'Angleterre, avec quelques exemples de cartes d'action ; On y voit clairement les blasons de la noblesse, les villes et ports, et les frontières des provinces. Des petites roses rouges ou blanches indiquent les lieux des batailles historiques et leur vainqueur.

Quelle stratégie ?

Il n'y a pas de stratégie de conquête territoriale à suivre dans ce jeu, sauf pour la ville de Londres. A la limite, il peut être intéressant de contrôler certaines zones de recrutement adverses pour empêcher l'arrivée de renforts, mais ce n'est pas facile car les nobles peuvent souvent apparaître à plusieurs endroits, et cela suppose aussi qu'on ait vu et qu'on se rappelle de ceux déjà recrutés et ceux qui ne le sont pas encore. La seule stratégie est l'extermination des nobles : attaquer les isolés avant qu'ils ne se regroupent ou s'enfuient occupe les 3-4 premiers tours d'une campagne, tout en réussissant à protéger ses propres partisans. La situation est toujours très ouverte en début de campagne puisque les nobles sont tous retournés dans leurs domaines et les levées démobilisées. Une fois qu'un camp a obtenu l'avantage en nombre de nobles, il n'a plus besoin de rechercher les grosses batailles toujours aléatoires (jets de dés, trahisons). Il lui suffit de rester groupé, de préférence derrière des frontières peu franchissables pour conserver son avantage.

Eviter le combat quand on est dominé en nombre ou qualité n'est guère facile sur une île, mais il est souvent possible de retraiter au second round de bataille avant d'être éliminé et de gagner ainsi du temps jusqu'à la fin de la campagne. Une armée avec beaucoup de mercenaires et levées est dangereuse car sa perte n'est pas irréparable puisqu'ils peuvent être mobilisés à nouveau en début de campagne. C'est surtout le York qui en profite avec les Bourguignons et garnison de Calais auxquels les rebelles peuvent être ajoutés.

Campagne et scénarios

Lancastre a une grosse zone de recrutement vers le nord, autour de Newcastle et York, ou il est possible de faire entrer 6 unités de milices urbaines et nobles, qui peuvent être soutenues par les Écossais. Il lui faut donc sécuriser cette région, mais abandonner le sud permet du coup à York de lever beaucoup de partisans. Il faut qu'il évite le combat, ou en tout cas n'y soit entraîné qu'en tant que défenseur. La partie est souvent finie pour lui à la fin de la deuxième campagne, soit que la famille soit éliminée, soit qu'il a perdu tant de nobles qu'il n'est pas utile de jouer la troisième campagne. Sur les 4 parties test, aucune victoire du Lancastre ; les échos sur le net montrant le même résultat, il est plus que probable que le jeu est déséquilibré, à moins que personne n'ai trouvé la tactique gagnante hors une chance insolente aux dés et à la pioche des cartes d'actions.

A première vue, il semble que York parte défavorisé : aucune unité en Angleterre, moins de nobles que Lancastre. Mais en fait, il a des unités puissantes, qu'il peut débarquer n'importe où pour partir à la chasse au noble, qui est finalement le but du jeu. Il peut facilement faire deux armées de bonnes troupes, avec une initiative et valeur de combat élevées, qui ne craignent rien en défense, et qui échouent rarement en attaque si des objectifs raisonnables sont attaqués.

Les scénarios 1470 et 1483 sont encore plus déséquilibrés : York a toujours des unités aussi puissantes, et a en plus la majorité en nobles : 13 contre 9 dans le premier scénario, 10 contre 6 dans le deuxième. Les unités de mercenaires yorkistes sont d'autant plus puissantes qu'il y a moins de pions au total en jeu. La seule victoire réussie pour Lancastre lors des tests est néanmoins sur le scénario 1483, sur une charge chanceuse du prétendant qui élimine Richard III ; un joueur prudent laissera donc le Roi hors des combats.

Le jeu est donc simple et rapide (environ deux heures), mais avec assez de chrome pour donner un parfum historique adapté à la guerre des Deux-Roses. On peut quand même regretter que Warwick, le personnage le plus emblématique de la période, surnommé le faiseur de roi, n'ait pas un rôle très adapté à sa réputation. ❑

RICHARD III

Qualités : rapide, décisions à prendre à chaque instant.
Défauts : très déséquilibré, stratégies limitées.

Ci-contre. **De leur base de New-York, les Anglais peuvent envisager de menacer le Congrès installé à Philadelphie. L'arrivée des Français – troupes de Rochambeau et vaisseaux de la Royale – va rapidement compliquer leur tâche.**

trois cases pour placer les unités en renfort elles-mêmes, une case pour les généraux capturés, une légende et enfin et surtout, un schéma des 13 colonies et du Canada afin de prendre en note en temps réel, grâce à des marqueurs, leur statut politique. Les cartes à joueur et les pions sont dessinés par Mark Simonitch de façon classique et efficace. Les 110 cartes sont particulièrement soignées et richement illustrées en couleur. Notons enfin la présence de deux aides de jeu (une par joueur), de la taille d'une page A4 et en couleur, qui résument les règles et présentent les différentes tables de façon si efficace qu'après la première partie elles peuvent suffire pour gérer le jeu, sans avoir à consulter à nouveau le livret de règles.

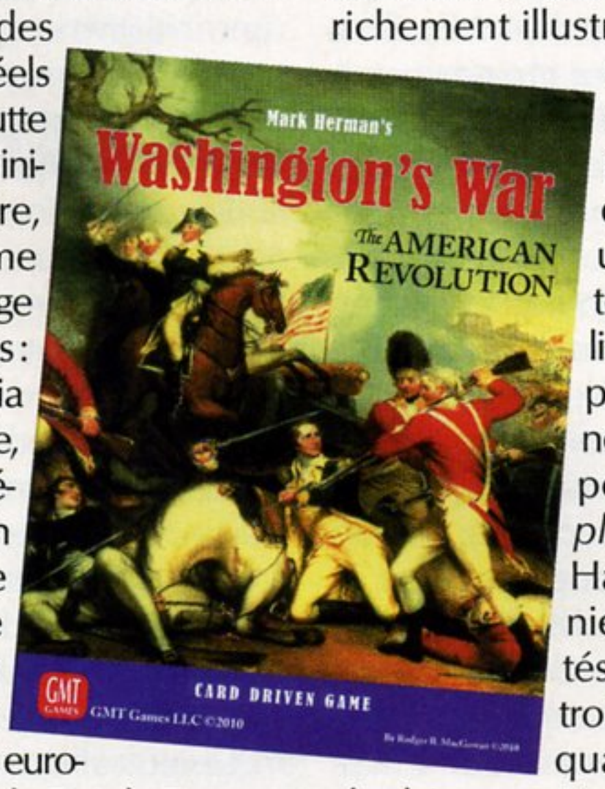
WASHINGTON'S WAR

La quintessence du jeu à cartes d'activation

Que l'on aime ou pas les jeux à cartes d'activation, *We the People* a incontestablement marqué, en 1994, l'évolution du jeu d'histoire de son empreinte en étant le premier à adopter ce système. La nouvelle version que nous en propose aujourd'hui Mark Herman, avec *Washington's War*, est encore plus aboutie et réussie.

FRÉDÉRIC BEY

La révolution et la guerre qui se sont conclues par l'indépendance des Etats Unis d'Amérique sont, à leur époque, des événements inédits, sans réels précédents historiques. La lutte de 13 colonies, dépourvues initialement d'armée régulière, contre le puissant Royaume de Grande Bretagne s'engage sur plusieurs voies parallèles : l'émancipation politique, via une révolution institutionnelle, la lutte militaire pour l'indépendance, via l'organisation d'une armée continentale pour s'opposer à l'armée régulière britannique et enfin la stratégie d'exploitation des rivalités entre puissances européennes, via l'alliance avec le Roi de France. Sur le terrain, celui de l'est de l'Amérique du Nord, la guerre est d'une intensité relative. Le contrôle politique des colonies et de leurs populations, avec l'épineuse question des populations « loyalistes », est aussi important que les résultats des batailles rangées. Le conflit prenant de l'ampleur, avec l'engagement de la France, offre également aux marines de guerre un rôle décisif. C'est toute la complexité de ce contexte que *Washington's War* se propose de nous restituer grâce à son système de règles, plutôt simple, et à son imposant paquet de 110 cartes.



UNE PRÉSENTATION LUXUEUSE

La qualité du matériel de *Washington's War* se remarque au premier regard. La boîte est en carton verni, bien plus épais que celui des boîtes habituelles de GMT Games. Elle est aménagée pour dégager deux casiers adaptés au rangement des cartes et des pions. L'illustration en couleur de la boîte est reprise en noir et blanc pour décorer le fond de celle-ci. Le livret de règles (24 pages) et le livret d'exemples (16 pages) sont très richement illustrés en couleur. Il n'y a pas moins de 34 photos d'éléments du jeu pour accompagner l'exemple complet de jeu. On trouve également une bonne douzaine de photos supplémentaires dans le livret de règles à proprement parler. Le plan de jeu a été notablement modifié par rapport à celui de *We the People*. La carte est l'œuvre de Harold Lieske. Chaque colonie et le Canada sont délimités par une frontière. Il existe trois types de cases : forteresse, quartier d'hiver et zone standard. Les ports sont identifiés par une ancre. Les liaisons entre chaque case sont matérialisées par un trait plein (1 point de mouvement). La seule exception vient de la liaison pointillée entre Québec et Falmouth qui coûte 3 points de mouvement. Le plus important vient sans doute des très nombreuses aides de jeux placées sur le plan de jeu (« dans » l'Océan Atlantique) : une table de combat, un compteur de tour, un compteur « alliance française », quatre cases pour placer les cartes de renfort ou de fin de jeu,

PRISE DE CONTRÔLE POLITIQUE

En dehors des conditions de victoire automatique (élimination de toutes les unités de combat de l'adversaire à un instant donné) le gain d'une partie de *Washington's War* s'obtient par le contrôle politique du plus grand nombre possible de colonies (le Canada est assimilé à une « colonie » pour ce calcul). Il en faut six au joueur anglais pour l'emporter contre sept au joueur américain. Pour contrôler une colonie, il convient d'avoir plus de marqueurs de contrôle politique dans la colonie en question que son rival. Ces colonies sont de différentes « tailles » et elles comptent d'une seule case, pour le Rhode Island, à 11 cases pour la Virginie. Pour placer des marqueurs politiques, les deux adversaires se livrent à une sorte de « partie de Go », en utilisant la valeur de leurs cartes d'opérations : une carte de valeur deux permet de placer deux marqueurs dans deux cases vides ou de retourner deux marqueurs ennemis sur leur face amie. Comme au jeu de Go encore, les marqueurs « isolés » en fin de tour sont retirés de la carte (avec quelques subtilités de règles). Les deux camps ne sont pas soumis aux mêmes contraintes pour l'isolation comme pour le placement des marqueurs de contrôle politique. Les Anglais ne peuvent retourner un marqueur américain que dans une case où se trouve au moins une armée anglaise (un général et une unité de combat), alors qu'il suffit d'un général américain pour effectuer la manœuvre inverse. Pareillement, les Anglais sont obligés de placer leurs marqueurs dans des cases vides adjacentes à une case d'ores et déjà sous contrôle politique britannique. Cette contrainte ne s'applique pas aux Américains. Certaines cartes événements permettent aussi d'effectuer des placements, des retournements ou des retraits de marqueurs de contrôle, en dehors de toute contrainte : par exemple, l'événement « Raids côtiers de Lord Sandwich » permet au joueur

anglais de retirer ou de retourner deux marqueurs de contrôle politique américain dans n'importe quel port où ne se trouve pas la flotte française.

Les opérations militaires

Dans *Washington's War*, les campagnes militaires s'envisagent comme un vecteur auxiliaire du contrôle politique. En effet, les avantages directs obtenus grâce des batailles sont limités, surtout pour le joueur britannique. Ce denier doit veiller à ne pas subir trop tôt une défaite majeure (pertes de 3 unités de combats), car il perdrait alors définitivement le bonus générique de +1 en bataille rangée que lui confèrent ses troupes régulières. Le joueur américain peut obtenir un bénéfice plus palpable grâce à ses victoires, notamment une alliance plus précoce avec la France ! Cette alliance est obtenue par la capitalisation de 9 points sur le compteur prévu à cet effet. Chaque victoire américaine rapporte un point, la perte du bonus de troupes régulières anglaise deux points. Mais là encore, les progrès majeurs viendront souvent de cartes événements : « Hortelez et Cie - Aide clandestine française » (+2) et surtout « Benjamin Franklin ministre en France » (+4). Le bénéfice de l'alliance française est matérialisé par l'arrivée dans un port du général Rochambeau et de 5 unités de combats, et surtout un marqueur représentant la marine royale qui va contribuer à compliquer la vie des Anglais (blocus, obstacle aux débarquements ou retraites anglaise par voie de mer). Pour le joueur britannique, l'utilisation la plus rationnelle de ses puissantes armées et de pénétrer profondément dans certaines colonies pour y faciliter le placement de marqueurs politiques. Le joueur anglais doit également tenter de disperser le Congrès Américain en occupant avec ses armées la case où il se trouve, ce qui a pour conséquence de supprimer les renforts indépendantistes pendant un tour complet. Sur une main de 7 cartes, les parties jouées démontrent que les joueurs consacrent rarement plus de 3 cartes pour déplacer leurs armées et rarement plus de deux pour aboutir à une bataille. Il est tout a fait envisageable qu'un joueur passe une année complète (un tour de sept cartes) sans se lancer dans une bataille rangée.

Ci-dessus. **Les colonies du sud représentent un enjeu important. Le joueur Britannique peut envisager, au début de la guerre, d'y développer à moindre coût sa sphère d'influence.**

105
Morgan's Riflemen
May be played by the American player before a Battle.
He receives a +2 drm for long-range riflemen.
The American player draws a Strategy Card at the end of the active player's impulse.

110
Hessian Infantry Bayonet Charge
May be played by the British player before a Battle.
He receives a +2 drm for highly trained mercenaries.
The British player draws a Strategy Card at the end of the active player's impulse.

99
1776
MANDATORY EVENT PLAY
Declaration of Independence
Must be played by either player during any Strategy Phase; this card may not be discarded.
The American player places one PC Marker in each of the Thirteen Colonies (if possible).
May be played only once per game.
Reshuffle deck at the end of this turn.

Cartes et stratégie

Comme nous venons de l'évoquer, les parties s'organisent autour de l'utilisation de cartes à jouer. *Washington's War* prouve, avec son paquet très conséquent de 110 cartes, combien le système peut-être efficace lorsqu'il est bien équilibré. Les cartes permettent de générer à la fois opérations, événements et éléments tactiques liés aux batailles. Mark Herman a « modernisé » leur emploi de plusieurs manières. Les combats sont désormais résolus avec un jet de dé et l'application de modificateurs (nombre d'unités, valeur du général – elle-même variable – contrôle politique de la zone, etc.) et l'utilisation éventuelle de cartes de combats qui procurent des avantages spécifiques. Par exemple la carte « Kosciuszko construit des retranchements » offre un bonus de +2 au joueur américain. Toutes les cartes de combats sont associées à un camp et n'apportent des avantages qu'à celui-ci. Il en est de même pour les cartes événements (sauf pour les cartes « événement obligatoire »). Lorsqu'un joueur veut se défausser des cartes qui ne sont pas de son camp, il peut néanmoins les utiliser pour placer un marqueur de contrôle politique ou en retourner un. La nouveauté vient du fait que le joueur adverse peut « racheter » la carte défaussée en l'échangeant contre une carte d'opérations de n'importe quelle valeur (joueur anglais) ou de valeur 2 ou 3 pour l'Américain. Ces cartes d'opérations sont, de leur côté, utilisées de manière classique pour placer sur la carte autant de marqueurs politiques que leur valeur faciale ou pour activer un général dont l'initiative correspond à leur valeur faciale (il « coûte » donc moins cher de déplacer un général d'initiative 1 qu'un général d'initiative 3). Mais pour appliquer encore une fois leur vision « multi-usages » de chaque type de carte, les règles prévoient que les cartes d'opérations puissent également être mises en jeu pour faire entrer des renforts (une fois par tour pour les Britanniques, deux fois par tour pour les Américains). Une carte d'opérations, quelle que soit sa valeur, permet l'entrée en jeu de 5 unités obligatoirement accompagnées d'un général côté anglais ; une carte d'opérations mobilise autant d'unités disponibles que sa valeur faciale côté américain (sans obligation de disposer d'un général).

Les 7 cartes dont dispose chaque joueur permettent donc toujours une grande variété d'actions. Les stratégies des 2 joueurs doivent être bâties sur les points forts de chaque camp : mouvement naval, qualité et nombre des troupes pour les Britanniques ; plus grande liberté pour le contrôle politique et mouvements plus rapides (une case de plus) pour les Américains. Les deux joueurs doivent avoir en permanence en tête que le jeu peut s'arrêter plus vite qu'ils ne le prévoient, du fait du jeu des cartes d'événements obligatoires « Le gouvernement de Lord North fait des offres de paix ». Celles-ci sont au nombre de 5, portent chacune une année de fin de partie différente. La fin du jeu dépend donc de l'ordre dans lequel elles vont apparaître... Les surprises sont généralement au rendez-vous, même si les parties de ce jeu si subtil ne dépassent que rarement deux heures. ❑

Merci à David Beaudlet pour avoir testé le jeu avec moi.

WASHINGTON'S WAR

Qualités : rapidité et pertinence de jeu et des règles. Disparité des forces et équilibre du jeu. Qualité du matériel.
Défauts : le traitement peu détaillé de la guerre navale.

Ci-dessous. **Carl Paradis que nous entrevoyons en rouge dirige de main de maitre une partie de *Here I Stand*.**

GMT EAST

Et le temps qui passe

Tempus fugit. Pris dans le tourbillon d'un week-end ludique, l'expression prend une dimension surréelle. Non seulement le temps fuit, il s'enfuit à une vitesse exponentielle. Le résultat est un souvenir fantastique, intense, accompagné d'une douce fatigue et le fin plaisir du devoir accompli.

MARC GUENETTE

C'est en 2001, suite aux événements du 11 septembre qu'un groupe de *Wargamers* de New York décide de faire sa petite part et de rassembler les joueurs de la région afin de tisser des liens entre eux et de se rapprocher. *GMT East* naît de l'initiative de Richard Berg, Allan Rothberg et David Fox et aussi de l'implication de Andy Lewis un des propriétaires de GMT, et le seul du groupe à habiter la côte-Est américaine. Cette « mini-convention » se déroule à White Plains, à 35 km au nord de Manhattan, au pied des bucoliques Catskills. Le tout dans un grand hôtel de la banlieue de Manhattan. Donc, depuis 2002, près de 80 joueurs s'y rassemblent pour y jouer principalement les jeux du catalogue de GMT ainsi que d'autres compagnies telles que de Compass ou MMP. Dans un environnement très convivial où se croisent les « locaux » new yorkais mais aussi une panoplie de joueurs de la de la côte-Est américaine de la Floride à la Nouvelle-Angleterre. Il y a bien entendu, notre contingent montréalais qui fait les six cents kilomètres en voiture, bon an, mal an franchissant non pas une mais deux chaînes de montagnes : les Adirondacks et par la suite les Catskills. Une fois arrivés à destination, il y a une consigne à suivre pour le week-end : camaraderie et plaisir. Contrairement à certaines autres conventions américaines, il n'y a pas de compétitions officielles, toutes les parties se planifient à partir du groupe de discussion GMT East sur Consimworld ou sur place même. Et comme 80 % des participants sont désormais des habitués de la rencontre annuelle, rare sont les joueurs esseulés. De plus, il y a les « playtests » de jeux de certains concepteurs ou développeurs, mis à la disposition des joueurs avides de se lancer à l'aventure. Pour cette neuvième édition, le ton était lancé par le lancement quasi simultané de *Washington's War* de Mark Herman, qui incidemment en a profité pour faire son tour et s'amuser à *Rebel Raiders on the High Seas* (Mark McLaughlin). Sous forme de journal, je vous propose un récit de mon expérience. En avant vers le sud !

JEUDI MATIN

En ce qui concerne Michel Drapeau et moi qui faisons le voyage ensemble, nous quittons la banlieue sud de Montréal. Arrivée à 16 h 00. En considérant que nous devons passer les douanes américaines, et que nous devons « ravitailler » au moins une fois, nous respectons notre horaire. Car si la convention a lieu officiellement du vendredi 26 au dimanche 28 mars, d'année en année, une quinzaine de joueurs sont présents dès le jeudi en début de soirée et prêts à jouer. Cette année ne fait pas exception. Dès 19 h 30 les dés ont été jetés. Tout d'abord, autour de John Foley (concepteur des deux derniers *Battle Packs de Combat Commander* : *Stalingrad* et *Normandy*) et Andy Lewis se trouvent en pleine campagne avec quatre autres joueurs qui ont un but précis, celui de représenter « l'espèce dominante ». *Dominant Species*, jeux qui sera publié à la fin de l'été chez GMT, est une conception de Chad « CC » Jensen. Ce jeu rassemble par un thème qui n'est pas vraiment éloigné de la simulation historique, la domination d'une espèce (mammifère, reptile, oiseau, amphibien, arachnide ou insecte). Pendant que Michel et moi nous nous relaxions devant la nouvelle édition de *Twilight Struggle*, où mes Soviétiques ont gagné par 4 petits points, des parties *Napoleonic Wars* et *Unhappy King Charles* étaient déjà en cours dans la même salle tout près de nous. Dans une autre salle Carl Paradis (concepteur de *No Retreat!*) préparait une partie de *Here I Stand*, à sa façon, *Deluxe*, avec indulgences et bûchers au menu. Aussi dans cette même salle, un scénario de trois cartes de *Battle for Normandy* se prépare

Ci-dessous. **Une partie en cours de *The Caucasus Campaign*, de Mark Simonitch.**

pour demain matin et la durée de la convention. Ce n'était que le début du marathon.

Vendredi matin

Pour ma part, la journée devrait ressembler à ceci : en matinée, *Kutuzov*, avec trois autres partenaires que je connais bien pour les avoir rencontrés auparavant. C'est notre première partie de *Kutuzov*, mais nous avons tous joué abondamment à *Napoleonic Wars* et *Wellington* du même concepteur, Mark McLaughlin, qui incidemment installe son *Rebel Raiders on the High Seas* dans une autre salle (il y en a quatre salles mises à la disposition des joueurs). Dans le pire des cas, s'il y a embrouille avec les règles, nous aurons réponses à nos questions très rapidement. Avantage à ne pas dédaigner, il faut avouer. *Kutuzov* nous permet de simuler l'invasion de la Russie des forces françaises de Napoléon en 1812. La partie débute évidemment sur les attaques à outrance des forces napoléoniennes, mais l'armée du Nord avec Napoléon comme meneur, se butte à Riga, où il perdra en tout six unités et 4 rondes pour prendre possession de la forteresse. Dans le sud Murat se butte au marais du Pripet. Bien qu'il avance assez bien et sans trop de pertes, le piège de la terre brûlée fait en sorte que l'armée de Bagration perd moins d'hommes et se renforce en attendant l'hiver tout en retraitant tranquillement. Pour finir, à la fin du tour 3, les forces napoléoniennes déclarent forfait, le moral des troupes ayant décliné en raison de la trop grande attrition essuyée par le territoire et l'hiver qui frappe violemment. *Kutuzov* fut une bonne expérience, mais dans le but d'avoir une partie très serrée, Napoléon doit absolument aller tout droit et forcer le passage vers Moscou et St-Petersbourg. Droit devant et tout le temps, advienne que pourra. Il faut forcer les joueurs russes à la retraite désordonnée. Peter Stein, mon partenaire de l'Armée du Nord russe, me tend la main satisfait d'en avoir fini avec les grognards français. Next !

Le temps passe et me voilà avec une petite heure à occuper avant de commencer la deuxième partie de la journée. J'en profite pour me faire expliquer *Campaign Manager 2008* de Jason Matthews (Z-Man Games) qui se joue en 30 minutes. Obama vs McCain. Et ça fonctionne ! Travail de pro encore pour Jason Matthews qui utilise une matière brute toute récente pour montrer d'une façon ludique le fonctionnement des mécanismes d'une élection américaine. Il est certain que je reviendrai à ce petit jeu fort sympathique. Pour la deuxième partie de la journée je dois dire que Scott Muldoon et moi essayons comme à chaque année d'y aller avec un jeu que nous jouons rarement, question de le dépoussiérer et de redécouvrir, un jeu, un système. Notre choix 2010: *Reds*, de Ted Raicer, un excellent jeu, minimaliste et qui rends bien compte du conflit de la Révolution russe. Le hasard détermine que je jouerai les bolcheviques. J'adore les jeux d'activation aléatoire, et à ce niveau, *Reds* est vraiment un couperet, une activation trop tôt, ou trop tard, et c'est la catastrophe sur l'un des trois ou quatre fronts où s'affrontent les Blancs (monarchistes) et les Rouges (bolcheviques).

Ci-dessus. **Kutuzov, format géant, gracieuseté du concepteur lui même, absent sur la photo.**

Et c'est dans cet esprit anarchique que mes bolcheviques n'ont jamais été en mesure de calmer les ardeurs des Sibériens et des Tchèques qui poussaient toujours plus vers Moscou, et malgré le fait que mes armées s'amusaient partout, au tour opérationnel E (une quinzaine de tours), mes bolcheviques ont déposé les armes. Je me promets de revenir

Carl Paradis

***VV** : Comment as-tu été initié au jeu de guerre ?*
Carl : A l'âge de 10 ans le modélisme (maquettes d'avions) était ma passion. Un jour en allant acheter des kits avec mon père dans un Hobby Shop à Miami en Floride (dans les années 70), j'ai remarqué sur une étagère le jeu *Luftwaffe* de Avalon Hill. J'ai passé le reste de la semaine à la plage et à essayer de décrypter les règles. J'ai instantanément été passionné par le jeu. À l'époque j'habitais Chicoutimi et il n'y avait aucun joueur. A part les amis que j'ai initiés, j'ai rencontré d'autres joueurs que des années plus tard, en 1982, lors d'une convention de jeux à Montréal (Norcon 82).

***VV** : Quels étaient tes jeux favoris à cette époque et pourquoi ?*
Carl: Presque uniquement des jeux de Avalon Hill, car ce sont les seuls qui étaient disponibles (il y en avait en vente au magasin PX militaire de la base Aérienne de Bagotville ou mon père était médecin) ! Je n'ai connu SPI et GDW que bien plus tard. Mes jeux favoris étaient *Wooden Ships & Iron Men* et *Red Baron* car je pouvais les faire jouer rapidement à mes amis. Sinon on a beaucoup joué à *Kingmaker*. Mais le wargame qui m'a le plus accroché fut *The Russian Campaign* (je suis passonné par le Front de l'Est), puis *Squad Leader,* évidemment !

***VV** : Qu'est ce qui t'a amené à créer tes propres jeux ?*
Carl: Facile : depuis des décennies j'attends après le jeu ultime sur le Font de l'Est. Et j'ai toujours été déçu par ce que j'ai acheté. J'ai donc décidé de faire mon propre jeu ! Je voulais un *Russian Campaign 2* plus réaliste, mais aussi plus rapide à jouer. Je compte rester dans ce type pour mes autres projets : jeux rapides, pas trop de counters, mais pas simplistes et quand même réalistes !

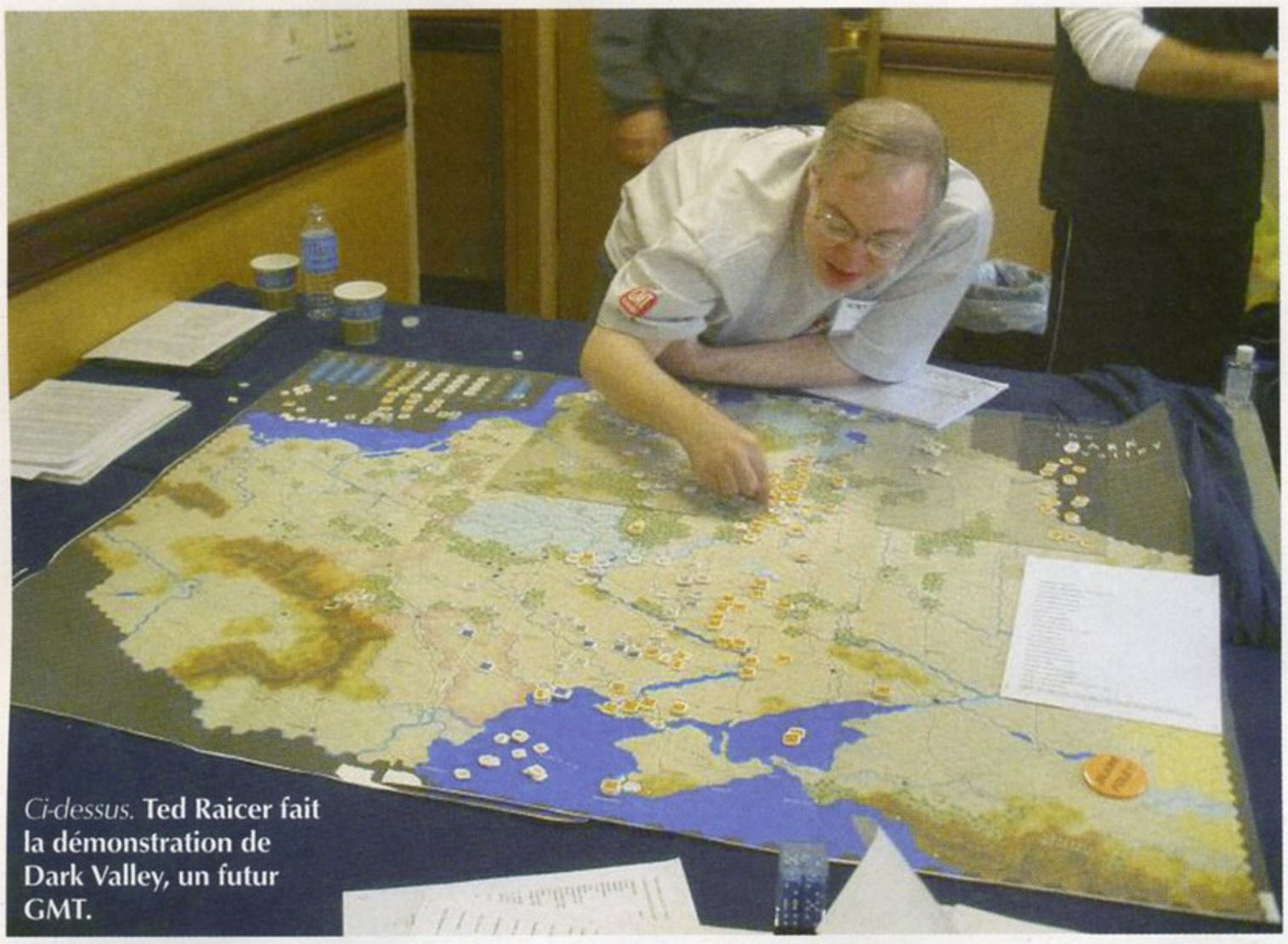
***VV** : Quel est l'élément déclencheur pour un projet de création ?*
Carl: Habituellement le début d'un projet suit la lecture d'une série de jeu sur le sujet. Puis la première chose que je fais c'est décider de l'échelle de jeu, très important l'échelle ! Le ratio pièces-empilement-espace sur la carte, le nombre de tours, etc. Les paramètres de base, quoi. Ensuite vient la recherche historique complète.

***VV** : Est-ce qu'il y a des différences dans le marché du wargame depuis les années 80/90 ?*
Carl: Oui il y a des différences. Mais je vais parler ici surtout des différences entre les jeux de Avalon Hill et ceux édités aujourd'hui. La qualité des graphiques, grâce aux ordinateurs personnels, est infiniment meilleure de nos jours. Par contre, au niveau du « gameplay » je trouve que les anciens jeux étaient probablement mieux pensés et plus testés. Il n'y a pas beaucoup de jeux « classiques » qui sont joués et rejoués de nos jours (*Combat Commander* de GMT est un bon exemple de jeu que je considère « classique »). Bref trop de jeux, pas assez de « Gameplay ».

***VV** : Sur quels projets travailles-tu actuellement ?*
Carl: Je continue la série *No Retreat !*, avec la même philosophie (rapide, historique, bon *gameplay*, 40 pions, 24-36 cartes, etc.). Les prochains seront *NR2 !* sur la campagne d'Afrique du nord, *NR3 !* sur la campagne de France 40, *NR4 !* sur la campagne d'Italie 43-45. Ensuite je compte faire un jeu stratégique solitaire sur la Première Guerre mondiale, et aussi un jeu solitaire de sous-marin ou le joueur tient le rôle de commandant d'un U-Boat U-662 pendant la Bataille de l'Atlantique en 42-43. Je pense aussi faire un jeu sur les conflits tribaux sur l'île de Pâques et un autre de Monstre attaquant une mégalopole style Films de série B japonais (Godzilla). Bref je vais être pas mal occupé pendant les prochaines années !

***VV** : Prends-tu encore le temps de jouer ?*
Carl: En fait je ne joue plus beaucoup. Sauf quand je teste mes propres jeux bien entendu ! La conception me prend le peu de temps ludique disponible ! Je réussis quand même à jouer un peu. Principalement à *Here I Stand* de GMT à partir d'internet. Dans les faits j'ai toujours une ou deux parties en cours. Sinon j'aime bien *Combat Commander*. Ce que je recherche c'est un jeu réaliste, pas trop compliqué, avec moins de 400 pièces grand maximum, idéalement moins de 200 pièces, qui se joue en une soirée (sauf pour les jeux que je peux jouer à partir d'internet, bien entendu !).

***VV** : Quel serais votre conseil à quelqu'un qui veut s'aventurer dans la conception d'un jeu ?*
Carl : Trouvez-vous un concepteur d'expérience comme mentor si vous le pouvez (moi j'ai eu Alan Emrich, quelle chance !), faites un jeu par pur plaisir, ce n'est pas un boulot ! Sinon j'ai écrit un petit texte pour les nouveaux concepteurs : les 10 Commandements du Créateur de jeu... ❑



Ci-dessus. **Ted Raicer fait la démonstration de Dark Valley, un futur GMT.**

à ce jeu prochainement. La partie est longue, mais les activations aléatoires donnent un sentiment de vitesse et d'urgence constante. En effet, le sentiment d'urgence se faisait d'autant plus ressentir en la présence de Ted lorsque ce dernier passait a coté de la table. Il observait, souriait et quittait. Ted Raicer n'est il pas occupé à gérer un de ses playtests ? Je me sens comme un rat de laboratoire. Je serre la main à Scott, et nous nous entendons sur *Under Lilly Banners* l'an prochain. Avec ma chance son concepteur, Ben Hull, viendra y faire son tour.

C'est presque l'heure du coucher, quelques bières et une défaite plus tard, je retrouve l'occasion de jouer à Campaign Manager 2008. Je perds encore et encore, peu importe le candidat que je soutiens, Obama ou McCain. Le glas sonne pour moi. Je reviendrai demain.

Samedi matin

Je fais une exception à ma règle d'or. Ne jouer qu'à des wargames de GMT. C'est ma septième année consécutive et ce sera la première entorse à ma règle. *Yalu*, de Compass Games est au menu. Leur logo dit : *New directions in gaming*. En regardant la boîte de *Yalu*, il y a beaucoup de promesses, c'est en fait deux jeux pour le prix d'un. Deux règles, deux cartes et deux styles de pions différents. Il est possible de jouer *Yalu* avec les règles originales de John Hill (GDW 1977), un des grands du hobby, mais aussi avec une règle *Deluxe* qui tient compte de l'évolution du *wargame* depuis les 25 dernières années. Mike Johnson et moi étions d'accord que la règle *Deluxe* répondrait à nos besoins. Yalu simule l'intervention « surprise », des Chinois contre les forces des Nations-unies qui croyaient-elles en étaient à la dernière étape de ce conflit après avoir presque détruit l'armée nord coréenne. Cette contre-attaque, en plein hiver, a complètement déstabilisé les forces onusiennes et a permis aux forces communistes combinées (chinoises et nord-coréennes) de revenir à la case initiale, au 38e parallèle. Le jeu permet aux unités chinoises d'infiltrer les unités de l'ONU, dans leur phase de mouvement, au point de les éliminer au final en les laissant isolées et sans ravitaillement. Par ailleurs, les forces de l'ONU ont le contrôle total du ciel et de la mer. Nous sommes en présence de deux forces asymétriques avec des possibilités différentes d'où l'intérêt du jeu. Malheureusement, pour mon partenaire de jeu, les jets de dé pour déterminer le climat (il y a 10 possibilités) ont vraiment joué contre la mobilité de ses unités « mobiles » chinoises qui étaient limitées à un hex à cause du blizzard. Une fois ces trois tours de blizzards passés, à la mi-partie, mes forces de l'ONU ont pu rétablir un front unifié qui ne permettait plus l'infiltration. La partie était finie. Au 16e tour Mike abdique. Avec l'arrivée du printemps, la force de frappe aérienne des forces onusiennes prend le dessus sur la mobilité des troupes communistes. Excellent jeu où les armées en présence sont très différentes tant dans leur composition que de leur force et faiblesse. J'avoue avoir un faible pour ce conflit oublié qui a pourtant mis en place la Guerre froide et qui est peu simulé au niveau du « wargame ».

La journée ne faisant que commencer, Mike suggère que nous commencions une campagne de Stalingrad à partir du module de *Combat Commander*. Les règles de campagne tiennent compte de l'effritement des troupes, ce qui rend le jeu encore plus intense, car il faut bien gérer l'utilisation de ses troupes plus la campagne avance. Perdre un leader devient un casse-tête pour les futures batailles. John Foley, avec l'introduction de ses règles de campagne, produit un effet encore plus prenant sur le choix que les protagonistes doivent faire sur chacune des batailles. Choisir ses troupes et attendre la composition de l'adversaire devient un suspense ludique qui ajoute au plaisir de *Combat Commander*. Nous savons pertinemment que nous ne pourrons pas terminer la campagne, mais nous plongeons en plein dans la campagne qui commencent dans la banlieue de Stalingrad. Et le suspense aura duré jusqu'à la fin des trois parties où mes troupes soviétiques auront perdu la bataille à la toute fin sur une différence de trois maigres points sur un scénario joué sur la carte #32, une petite vallée où nos mitrailleurs se sont amusés comme des gamins. Journée intense et repos mérité du guerrier.

Dimanche matin

Dernière matinée de jeu avant le départ, mais non sans avoir participé à la partie

Ted Raicer

VV : *Comment as-tu été initié au jeu de guerre ?*
Ted : Mon père est né en 1914, et lors de mon douzième anniversaire, il m'a acheté le jeu *1914*. C'était un jeu plutôt élaboré pour l'époque, et plutôt que d'être rebuté, ma curiosité a été piquée. Et ensuite je me suis initié à *Stalingrad* et *Afrika* qui étaient nettement plus simples.
VV : *Quels étaient tes jeux favoris à cette époque et pourquoi ?*
Ted : Je me suis fait la main sur les classiques de Avalon Hill (l'époque où ils utilisaient tous la même table de combat), mais c'est la découverte des jeux de SPI qui a vraiment transformé le jeu en hobby. Quelques titres favoris de l'époque : *La Grande Armée, Battle for Moscow,* et *PanzerArmee Afrika.*
VV : *Qu'est ce qui t'a amené à créer tes propres jeux ?*
Ted : Je voulais jouer à de bons jeux sur la Première Guerre mondiale, et plutôt que d'attendre que ces jeux soient créés j'ai décidé de m'y mettre.
VV : *Quel est l'élément déclencheur pour un projet ?*
Ted : Le sujet arrive en premier, mais est souvent une réflexion de mes lectures récentes.
VV : *Comment est ce que le marché a changé ces vingt dernières années ?*
Ted : Il y a plus d'opportunités d'être publié aujourd'hui car il y a plus d'éditeur. D'un autre coté, il y a plus de concepteurs qu'auparavant.
VV : *Sur quels projets travailles-tu actuellement ?*
Ted : Je viens de terminer un jeu sur la bataille de Gettysburg utilisant un système similaire à *Clash of Giants 2*. Pour Compass Game, je travaille sur un jeu à échelle stratégique de la Première Guerre mondiale qui se jouera sur une carte. Finalement je travaille sur un jeu sur le front russe (1941-45) qui se jouera sur deux cartes pour GMT, *The Dark Valley*.
VV : Stalin's War *(GMT),* Storming the Reich *(Compass Game) sont sur le point d'être publiés, à quoi doit-on s'attendre comme joueur ?*
Ted : Prenez *The Russian Campaign* (un classique de AH) et métissez-le avec *WWII : Barbarossa to Berlin* (GMT), ça devrait vous donner une bonne idée de ce qui vous attend. C'est un jeu à carte d'activation, qui se joue sur une carte à hexagones et qui devrait se terminer en cinq heures tout au plus. Quant à *Storming the Reich*, le jeu débute la veille du jour J pour se terminer en avril 45. Il utilise le même système que *Red Storm Over the Reich*, sur deux cartes, mais avec deux scénarios qui se jouent sur une carte. Les deux jeux, de complexité moyenne feront le délice des amateurs de campagne mobile.
VV : *Prends-tu encore le temps de jouer ?*
Ted : Quand c'est possible. La conception prend beaucoup de mon temps.
VV : *Et tu joues à... ?*
Ted : Je joue surtout à des jeux en solitaire. Le récent *D-Day at Omaha Beach* de John Butterfield est mon favori du moment.
VV : *Qu'attends -tu principalement d'un jeu ?*
Ted : Je recherche des jeux qui ne sont pas trop complexes, un peu comme mes jeux. J'aime les trames narratives qui donnent un sentiment d'immersion dans le jeu. Je vois les *wargames* comme des jeux de rôles. Je veux avoir l'impression d'y être.
VV : *Quel serais ton conseil à quelqu'un qui veut s'aventurer dans la conception d'un jeu ?*
Ted : Faites les jeux que vous avez le goût de jouer. Et ensuite espérer que suffisament de joueurs partagent votre intérêt. ❑

Ci-dessus. **Mark Herman s'est laissé tenter par *Rebel Raiders of the High Seas*, de Mark Mclaughlin.**

désormais traditionnelle de *Manifest Destiny*. Six ans déjà que le jeu est édité (maintenant en rupture de stock chez GMT), et sixième partie qui implique Andy Lewis, Peter Stein et votre humble serviteur. Chaque année nous n'avons aucune difficulté à trouver les deux joueurs manquants pour atteindre les cinq joueurs pour rendre la partie encore plus agréable. Si *Manifest Destiny* n'est sûrement pas un des grands jeux du catalogue de GMT, il demeure un multi-joueur très agréable dans la lignée des classiques de Avalon Hill tel que *History of the World* ou *Civilization*, dont il est un parent éloigné. *Manifest Destiny* est un jeu d'expansion économique de l'Amérique du nord, incluant le Mexique et le Canada, il utilise des cartes qui répartissent le jeu en trois époques distinctes. Pour arriver à ses fins chaque joueur doit de faire certains développements technologiques et se battre pour le contrôle des marchés régionaux et des denrées recherchées. Le jeu est une suite « allégée » de *Age of Renaissance* de AH, et se joue en moins de quatre heures, ce qui le rend parfait le dimanche matin ou une soirée de semaine. Après un départ dithyrambique, je ne peux faire mieux qu'une troisième place, satisfait tout de même de finir devant Andy Lewis pour la première fois en six parties. Il me le rappelle en riant de bon cœur. C'est la fin. Ou presque, parce qu'il est impossible de penser quitter avant d'avoir salué les copains, ce qui prend au moins autant de temps qu'une défaite à *Campaign Manager*.

Donc, *Twilight Struggle, Kutuzov, Reds, Campaign Manager, Yalu, Combat Commander* et *Manifest Destiny*, pourrais-je en demander plus. Oui. Comment rester indifférent devant le plateau de *Here I Stand Deluxe* que Carl Paradis a préparé comme maitre de jeu, et qui pendant huit heures a mené la partie jusqu'à sa fin, une victoire automatique du protestant qui a su convertir l'Europe du nord au complet ou presque ? Comment rester indifférent devant une partie de *Battle for Normandy* ? Scénario à trois cartes, 13 tours complets. Victoire allemande. Ce monstre n'en est un que par sa dimension. La mécanique semble très bien huilée, c'est le projet estival de notre groupe. Tout de même, petit pincement au cœur de n'avoir pu me joindre à la partie. Comment rester indifférent au nombre incroyable de partie de *Washington's War* jouées pendant le weekend ? A tout moment, il me semblait voir quatre ou cinq parties déployées. Heureusement, je suis revenu avec une copie du jeu, gracieuseté GMT et Andy Lewis qui a tiré 8 prix de présence. Difficile de rester de glace devant les parties tests de *Dark Valley* (Ted Raicer), *Combat Commander : Guadalcanal* (John Foley), *Enemy Actions* (John Butterfield), *Dominant Species* (Chad Jensen), *Rebel Raiders of the High Seas* (Mark McLaughlin), *No Retreat !* (Carl Paradis) et finalement *Pax Baltica* (Stefan Ekstrom et Goran Bjorkman).

Trois jours ne suffisent malheureusement pas. Comme un enfant, j'en redemande plus. Et encore plus. *Tempus fugit*... ❑

MARK HERMAN

VV : *Comment as-tu été initié au jeu de guerre ?*
Mark : J'ai été attiré vers le *hobby* en voyant la popularité d'un jeu qu'un de nos amis avait acheté. *Battle of the Bulge* (AH). J'avais 12 ans. A ce jour, cet ami et moi avons toujours notre copie originale de ce jeu. Nous avons tellement joué à l'édition originale de *Battle of the Bulge* que jusqu'à tout récemment, c'était le jeu auquel j'avais le plus joué

VV : *Quels étaient tes jeux favoris à cette époque ?*
Mark : *Battle of the Bulge* (AH), *Midway* (AH) et *Phalanx* (SPI). Difficile d'expliquer pourquoi ceux la plus que d'autres, j'étais jeune et je jouais beaucoup. *Phalanx* a été une révélation, c'était ma première expérience avec SPI, et je sentais une différence marquée entre les jeux de Avalon Hill et SPI.

VV : *Qu'est ce qui t'a amené à créer tes propres jeux ?*
Mark : Dès le moment où j'ai été en contact avec les wargames, je me suis mis au design. Mon premier jeu, de lequel toute trace a disparu, a été sur la bataille de Balaclava (1854). J'avais douze ans, je m'intéressais à la conception, mais surtout je voulais continuer de jouer. A ma deuxième année d'université, j'ai participé à la première convention de Origins. J'y ai rencontré l'équipe de SPI au complet, dirigeants et aussi les concepteurs. Au fil du temps je suis devenu testeur pour leur jeu et après ma graduation, j'ai postulé pour un poste chez SPI. Après avoir été engagé comme réceptionniste, très vite je me suis impliqué dans leur projet. Ainsi *October War* est devenu mon premier jeu publié.

VV : *Quel est l'élément déclencheur pour un projet ?*
Mark : La première question est quel personnage est ce que le joueur représentera et à quel genre de décision ce personnage historique doit faire face. C'est l'étape où j'expérimente. C'est la période ou je me mets dans la peau des personnages, c'est un exercice où je marche des kilomètres dans les souliers d'un autre.

VV : *Il y a des différences entre la conception d'un jeu aujourd'hui par rapport à il y a vingt ans ?*
Mark : Oui, le processus de mes conceptions a évolué de façon naturelle comme toute chose, par contre la différence majeure tient du fait qu'il y a un contact direct entre les testeurs des jeux et moi, évidemment grâce à internet. J'ai découvert que les *playtests* dans un environnement de compétition (un tournoi par exemple) me permettent de recevoir des commentaires qui me permettent d'ajuster le tir rapidement. Je fais face à plusieurs questions qui normalement apparaissent après la sortie du jeu. Aussi les jeux à base de carte ont ramené une grande compétivité au *hobby*. En conséquence je travaille beaucoup à trouver des mécanismes pour balancer les résultats des parties.

VV : *Quels sont tes projets de jeux sur lesquels tu travailles ?*
Mark : Actuellement je travaille à une réédition de *Pacific War* pour MMP. Et aussi, il y a un projet X pour GMT, et pour vous dire franchement, ils ne sont même pas au courant. En espérant qu'ils ne lisent pas le français...

VV : *Prends-tu encore le temps de jouer ?*
Mark : Bien sûr. Je suis un joueur encore très actif, et je n'ai jamais arrêté de jouer.

VV : *Et à quels jeux joues tu ?*
Mark : Les jeux auxquels je joue le plus sont *Empire of the Sun* et *For the People*. Ce sont probablement les deux seuls jeux auxquels j'ai joué plus que l'original de *Battle of the Bulge*. En ce moment *Washington 's War* recoit un traitement de préférence étant donné la sortie du jeu. Je prends aussi le temps d'installer et de jouer quelques tours à tous les *Strategy and Tactics* et *Against the Odds*. J'y joue assez longtemps pour assimiler les mécanismes des jeux. Par ailleurs, j'ai rarement le temps de revenir à ces jeux. De plus au travail, nous avons créé un club de jeu qui se rencontre un samedi par mois. Nous y jouons plus particulièrement des multi-joueurs. Le jeu populaire du moment à notre club est *Battlestar Galactica*.

VV : *Que recherches-tu principalement dans un jeu ?*
Mark : Difficile à définir. J'aime les jeux où j'ai une idée précise de « qui suis-je », qui est ce que je suis supposé être ? Il est plus facile pour moi de vous dire ce que je n'aime pas. Par exemple, je n'aime pas les jeux ou 5 minutes je suis un général à quatre étoiles et un autre 5 minutes où je dirige un *squadron* de 5 avions. J'aime pouvoir me concentrer sur un aspect de la bataille ou de la guerre, et ne pas jouer de rôles multiples. J'ai beaucoup les jeux où nous sommes immergés dans l'histoire. D'où ma prédilection pour les jeux à base de carte, de cette façon je n'ai pas à jouer au comptable lors de mes sessions de jeux. Je privilégie donc l'échelle stratégique à une échelle plus tactique. Par ailleurs je dis rarement non à un bon jeu sur la bataille de Gettysburg.

VV : *Quels seraient tes conseils à quelqu'un qui veut s'aventurer dans la conception d'un jeu ?*
Mark : Premièrement, faites-le pour l'amour du *hobby*. Pas pour l'argent, ni pour la gloire et soyez à l'écoute des joueurs. ❑

Ci-contre. **Après quelques activations, la fatigue commence à se faire sentir.**

Le point fort du système de *BatC* est la capacité à simuler la manœuvre des troupes au niveau opérationnel. De ce fait, l'échelle temporelle retenue est celle d'un tour qui est égal à un jour. Mais il s'en passe, des choses durant un tour ! En effet, il n'est pas là question d'un système dans lequel les joueurs jouent toutes leurs troupes en alternance. Dans *BatC*, comme dans la plupart des sous-systèmes de la *GCACW*, c'est le hasard qui va désigner un des deux joueurs, qui va alors activer l'un de ses commandements. Une fois cette activation finie, les deux joueurs déterminent l'initiative aléatoirement, jusqu'à ce qu'ils passent consécutivement. On le voit, l'ordre de jeu n'est donc pas fixe, et va générer des retournements de situation souvent délicats à gérer.

Général, quels sont vos ordres ?

Une fois l'initiative saisie, un joueur va principalement pouvoir soit activer des unités pour les bouger, soit mener un assaut.

BatC fait la part belle au corps des officiers de la Guerre de Sécession. En effet, sans officier, il est impossible d'activer plus d'une troupe à la fois. Considérant l'échelle retenue pour les unités — elles sont généralement représentées par des divisions, dont le nombre de soldats est indiqué par un pion de points de force – les officiers représentés sont généralement les commandants de corps de l'époque, mais aussi les généraux d'armée et quelques commandants de divisions. Du côté sudiste, on reconnaît des stars telles Longstreet, Hill ou Forrest, sans compter Bragg, sans doute plus détesté dans les rangs de sa propre armée que par les tuniques bleues... Dans le camp nordiste, on retrouve Rosecrans, Burnside, Hooker mais aussi des étoiles montantes telles que Grant, Sherman ou Thomas, dont la résistance héroïque lors de la bataille de la Chickamauga lui vaudra le surnom de « Roc de la Chickamauga ».

Chaque général est défini par trois caractéristiques : d'une part, la désignation de son commandement, ce qui va définir les unités qu'il peut activer. Le deuxième facteur est la capacité tactique, qui est utilisée en modificateur du dé de combat. Enfin, la troisième valeur est celle de son commandement, qui juge de la capacité de cet officier à coordonner les troupes lors des combats. Activer un officier va donc permettre aux joueurs de faire bouger leurs troupes de façon coordonnée. Un leader de corps va pouvoir activer simultanément toutes les unités dépendant de lui à trois hexagones.

BATTLE ABOVE THE CLOUDS

Une défaite sudiste inattendue

Tennessee, le 24 novembre 1863. A l'issue d'une campagne désastreuse pour l'Union, qui a vu ses troupes sévèrement défaites lors de la bataille de la Chickamauga, les troupes du général nordiste Hooker, assiégées dans la petite ville de Chattanooga depuis près de deux mois, préparent leur revanche.

JULIEN BONNARD

Dans un brouillard épais, elles partent à l'assaut des troupes confédérées de Braxton Bragg, retranchées sur les hauteurs de la Look Out Mountain qui domine la région. Dans une ambiance d'apocalypse, contre toute attente, les troupes de Hooker, affamées et dépenaillées, mettent en déroute les Sudistes. Cet affrontement gagnera le surnom après-guerre de « bataille au-dessus des nuages », de par la présence d'une intense purée de pois, « Battle Above the Clouds » en anglais.

Mais *Battle Above the Clouds* (BatC ci-après) est aussi le dernier opus de la prestigieuse et vénérable série opérationnelle des *Great Campaigns of the American Civil War* (GCACW), qui a débuté en 1992 avec *Stonewall Jackson's Way* (voir l'encadré pour un détail de la série). Initialement créée par Joe Balkovski, Ed Beach, le concepteur de *Here I Stand*, a repris le flambeau.

De même, la série, à l'origine éditée par Avalon Hill, a été acquise en 1992 par MMP, qui en assure le développement depuis maintenant près de 12 ans, avec toutefois une certaine lenteur, car durant ce laps de temps, seul un nouveau jeu a été publié, *Grant Takes Command* (2001). La sortie de *BatC* était donc attendue avec ferveur mais aussi avec une pointe d'anxiété par les aficionados de la série qui craignaient de voir leur série dénaturée.

L'ouverture de la boîte de *BatC* a néanmoins dissipé les doutes qui auraient pu naître de cette attente interminable. Le premier élément frappant est la carte. Réalisée par Charlie Kibler, elle est de toute beauté, et évoque remarquablement l'époque de la Guerre de Sécession. Extrêmement détaillée, elle incite dès l'abord les joueurs à se mettre dans la posture des généraux de l'époque. Seul bémol, elle est en conséquence assez chargée et il pourra être difficile de différencier certains terrains ou de bien visualiser toutes les voies de communication possible, ce qui est crucial dans un jeu opérationnel comme *BatC*.

Le style des pions, réalisés par Nicolas Eskubi, a lui aussi évolué avec le temps, et les généraux sont tous dotés de petites photos qui apportent beaucoup à la mise dans l'ambiance. Le matériel est donc à la hauteur des espérances et remet la série au goût graphique du jour. Les livrets de règles sont luxueux, en couleur et sur papier glacé, rien de moins ! Ils sont au nombre de deux, un livret générique qui peut être utilisé pour tous les jeux de la série, et un consacré plus spécifiquement à la campagne de *BatC*. Ou plutôt aux deux campagnes, celles de la Chickamauga (septembre 1863) et de Chattanooga (novembre et décembre 1863). Le choix de ces campagnes est intéressant, car elles sont les premières qui eurent lieu sur le théâtre ouest des opérations, à être simulées par la série des *GCACW*.

Bien sûr, dans le système de *GCACW*, on ne pouvait pas escompter un simple facteur de mouvement pour les unités... Afin de refléter le chaos des opérations, le facteur de mouvement des troupes est déterminé aléatoirement. Par exemple, une division d'infanterie nordiste se déplaçant seule aura un nombre de points de mouvement égal au jet d'un dé à six faces. Si elle est activée par un général, elle bénéficiera d'un point de bonus et s'il s'agit de sudistes, plus mobiles, d'un point supplémentaire. On le voit, le résultat est assez chaotique et simule assez bien et sans complexité tous les imprévus, retards et accidents qui parsèment l'histoire militaire, et qui sont bien souvent absents de nos tables de jeu. Il va donc falloir faire preuve une nouvelle fois de beaucoup d'adaptabilité dans le mouvement des troupes.

Les unités sont bougées de façon séquentielle et vont pouvoir éventuellement initier des attaques lors de leur mouvement. Elles vont en ce cas dépenser des points de mouvement afin de préparer cette attaque, de 0 pour une attaque brusquée, à 4 points pour une attaque préparée. Le mouvement proprement dit est canalisé le long des routes, tout mouvement ne les utilisant pas est très coûteux en points. Même un hexagone « clair » va utiliser 3 points de mouvement s'il est traversé hors d'une route, ce qui dans ce cas lui coûterait un seul point de mouvement par beau temps. Car les coûts changent selon qu'il fasse beau ou qu'il pleuve... Il vaut donc mieux manœuvrer sous le soleil... En conséquence, les joueurs, tels les généraux de l'époque, vont passer une bonne partie de leur temps penchés sur la carte, à planifier le mouvement de leurs troupes en observant le tracé des routes, ce qui n'est pas toujours évident quand on considère le graphisme chargé de celle-ci. Autre facteur à prendre en compte, il s'agit de la zone de contrôle que projettent les unités autour d'elles, sauf à travers des côtés d'hexagones de forêts qui ne sont pas traversées par une route. Le résultat est assez subtil et il faut un peu de pratique avant de bien pouvoir estimer les endroits par lesquels on pourra au mieux déployer ses troupes et réussir à déborder et à encercler son adversaire.

C'EST L'HEURE DE LA PAUSE...

Il faut aussi prendre en compte la fatigue des troupes. En effet, un aspect original et extrêmement intéressant de ce système est la gestion de ce paramètre. Le soldat, qu'il soit nordiste ou sudiste, n'est pas une machine, et il ne pourra agir durant un tour que jusqu'à la limite de ses forces. Ainsi, tout mouvement va générer un point de fatigue pour l'unité, sachant qu'à la limite des quatre points, l'unité est considérée comme étant incapable d'agir pour le restant du tour. En complément de cette fatigue, les unités continuant à bouger en ayant déjà acquis un certain nombre de points doivent consulter la table des marches étendues, qui va bien souvent les punir en les désorganisant mais aussi en générant des points de perte de déserteurs, sachant que les nordistes sont plus susceptibles d'être affectés par cette table.

Ci-dessus. **La bataille commence !**

Ces points vont donc s'accumuler jusqu'à ce que les unités tombent d'épuisement, en atteignant le seuil des quatre points, ou jusqu'à ce que le joueur, prudent, décide d'arrêter les activations pour le tour afin de préserver ses troupes. Car le repos nocturne ne permet pas aux unités dans tous les cas de récupérer l'intégralité de leurs points.

De plus, les troupes ayant atteint le seuil fatidique des quatre points de fatigue acquièrent dans la nuit le statut d'unité « épuisée », ce qui favorise la désertion lors des marches et la désorganisation des troupes. On pourra se retrouver le lendemain avec des troupes à bout de force et moins efficaces. Une bonne partie de l'intérêt de cette série va donc être de gérer le « surmenage » de ses hommes, de savoir quand il faut les engager à fond, et quand il vaut mieux les économiser. C'est un aspect original et passionnant de cette série qui met l'accent sur la manœuvre plus que sur le combat, qui engendre beaucoup de fatigue et qui a donc tendance à user prématurément les troupes. Il va falloir mettre l'accent sur la prise de flanc ou la pénétration en profondeur du dispositif adverse obligeant l'adversaire à se replier sur des positions plus facilement défendables.

POUR L'UNION !

L'autre principale activité lors d'une activation est de mener un assaut. L'assaut est différent de l'attaque qui être effectuée durant le mouvement car il permet de coordonner les efforts de plusieurs unités. En ce cas, un général est activé et va donner l'ordre aux unités sous son commandement de monter à l'assaut d'un hexagone adjacent occupé par l'ennemi. Mais bien sûr, comme vous l'aurez compris, rien n'est assuré dans le système des *Great Campaigns of the American Civil War*... Ainsi, c'est la valeur de commandement du général qui va déterminer le nombre d'unités arrivant à attaquer de façon simultanée : on prendra le différentiel d'un jet de dé avec cette valeur, ce qui déterminera le nombre d'unités activées. Si l'on prend l'exemple d'un général disposant d'un commandement de six, un jet de quatre permettra d'activer deux unités pour l'assaut, et un résultat de six le fait automatiquement échouer ! Dans ce cas, l'assaut n'a pas lieu, même si les troupes attaquantes en subissent quand même la fatigue.

Le combat en lui-même est résolu de façon assez simple. Chaque camp cumule le résultat d'un dé à six faces modifié par un certain nombre de facteurs et le différentiel entre les deux valeurs permet d'obtenir le résultat du combat pour les deux camps, selon l'importance des effectifs engagés. En analysant la table de combat, on constate que le rapport de force n'est pas le facteur déterminant, à moins d'être écrasant. Une supériorité de deux ou trois contre un ne donnera qu'un bonus de un ou de deux au dé, alors que l'artillerie peut à elle seule infliger un malus ou un bonus allant de moins quatre à plus deux au dé, pour peu que le terrain s'y prête. Un facteur déterminant dans le combat dans BatC est la prise de flanc. Le jeu récompense le joueur parvenant à attaquer son adversaire encerclé et sans unité amie protégeant ses arrières. La manœuvre est encore une fois mise à l'honneur par ce biais, ainsi que l'utilisation d'unités de cavalerie idéales dans cette tâche grâce à leur plus grande capacité de mouvement.

Le résultat du combat va éventuellement démoraliser l'unité et infliger des pertes proportionnelles au nombre de troupes engagées pour un camp, il faut donc éviter d'attaquer avec plus de soldats que nécessaire ! Mais le plus souvent, c'est de la fatigue que va généreusement distribuer la table...

Un combat va en infliger à l'unité de zéro à trois points s'il se passe mal. Le combat est le principal générateur de fatigue et il faut bien avoir conscience qu'effectuer une attaque va probablement neutraliser les unités pour le restant du tour. On ne va donc pas attaquer à tout va mais uniquement si le jeu en vaut la chandelle.

AU RAPPORT !

Au final, le système des *Great Campaigns of the American Civil War* utilisé dans *BatC* est

Ci-contre. **Les rebelles sont épuisés mais victorieux !**

La série en détail

➪ **Stonewall Jackson's Way**
1996 Joseph Balkoski
Editeur : Avalon Hill - 1992
Disponibilité : moyenne. Le jeu est trouvable dans les alentours de 80 €.

Sujet : il s'agit du Père Fondateur de la série des *Great Campaigns of the American Civil War*. La campagne simulée dans cet opus est celle conduisant à la deuxième bataille de Manassas (Bull Run pour les Nordistes). Un an après la première bataille importante de la Guerre de Sécession, les deux parties s'affrontent à nouveau sur le même champ de bataille. On retrouve dès ce jeu les principales caractéristiques du système, et notamment la polarisation sur le front de l'Est (la principale zone de combat, dans le nord de la Virginie), et principalement les faits et gestes du général sudiste Jackson. Cela n'est guère étonnant quand on considère que Jackson s'est illustré par la grande mobilité de son armée (son infanterie était surnommée la cavalerie à pied de Jackson !), ce qui est justement le point fort du jeu.

➪ **Here Come the Rebels**
Concepteur : Joseph Balkoski
Editeur : Avalon Hill - 1993
Disponibilité : moyenne. Le jeu est trouvable dans les alentours de 80 €.

Sujet : conçu initialement comme parfaitement complémentaire d'avec *SJW*, ce jeu couvre la campagne de l'Antietam, qui vit, lors d'une invasion du Nord par le Sud, s'affronter l'armée de Virginie septentrionale de Lee et l'armée nordiste du Potomac, sous les ordres du fameux (ou plutôt infâme...) et pusillanime général McClellan.

➪ **Roads to Gettysburg**
Concepteur : Joseph Balkoski
Editeur : Avalon Hill - 1993
Disponibilité : mauvaise. Le jeu atteint un prix de plusieurs centaines de dollars sur le marché de l'occasion.

Sujet : ce jeu couvre la deuxième invasion du Nord par le général Lee, qui culmina avec la bataille de Gettysburg.

➪ **Stonewall in the Valley**
Concepteur : Joseph Balkoski
Editeur : Avalon Hill - 1995
Disponibilité : bonne. Le jeu se trouve assez facilement sur le marché de l'occasion à un prix raisonnable (aux alentours des 50 €).

Sujet : pour cet opus, le sujet est la brillante campagne de Jackson en 1862 dans la vallée de la Shenandoah. Envahie par de nombreuses troupes nordistes, Jackson parvint avec ses hommes à voler de victoire en victoire, grâce notamment à la mobilité quasi surhumaine de ses troupes.

➪ **Stonewall's Last Battle**
Concepteur : Ed Beach
Editeur : Avalon Hill - 1996
Disponibilité : bonne. Le jeu se trouve assez facilement sur le marché de l'occasion à un prix raisonnable (aux alentours des 50 €).

Sujet : la campagne de Chancellorsville, l'une des plus grandes victoires de Lee, est couverte par ce jeu. Ce fut la dernière bataille de Jackson, qui fut blessé mortellement par des troupes sudistes alors qu'il effectuait une reconnaissance. Il s'agit du premier opus conçu par Ed Beach, qui a mis un soin tout particulier à l'élaboration de petits scénarios bien mieux équilibrés que dans les premiers opus.

➪ **On to Richmond**
Concepteurs : Joseph Balkoski et Ed Beach
Editeur : Avalon Hill - 1998
Disponibilité : mauvaise. Le jeu atteint un prix de plusieurs centaines de dollars sur le marché de l'occasion.

Sujet : l'un des derniers jeux à être publié par Avalon Hill, il couvre la Campagne de la Péninsule. McClellan avait fait débarquer l'armée du Potomac sur les arrières des lignes sudistes, avec comme objectif la prise à revers de Richmond, la capitale sudiste. Mais face au général Johnston puis, après sa blessure, face à Lee, et handicapés par l'indécision de McClellan, les Nordistes ne parvinrent pas à forcer le verrou de la péninsule et durent rembarquer.

➪ **Grant Takes Command**
Concepteurs : Joseph Balkoski et Ed Beach
Editeur : MMP - 2001
Disponibilité : bonne. Le jeu se trouve assez facilement sur le marché de l'occasion à un prix raisonnable (aux alentours des 50 €).

Sujet : cet opus couvre la campagne menée en 1864 par le général Grant afin de prendre Richmond. A noter, *GTC* propose des scénarios monstrueux utilisant les cartes des autres jeux de la série... Le jeu ne s'est pas bien vendu, ce qui explique en partie le hiatus entre *Grant* et la sortie de *BatC*.

➪ **Battle Above the Clouds**
Concepteur : Ed Beach
Editeur : MMP - 2009
Sujet : les campagnes de la Chickamauga et de Chattanooga. Voir l'article. A noter qu'il s'agit du premier opus à traiter de campagnes se déroulant à l'Ouest des Etats-Unis.

➪ **L'avenir de la série**
Il s'annonce radieux avec d'une part de multiples rééditions prévues mais aussi de nouveaux jeux en gestation. Dans la catégorie des rééditions, on peut citer *Stonewall Jackson's Way II*, qui a été mis en précommande sur le site de MMP. Il est aussi question de rééditer les jeux les plus difficiles à se procurer, c'est-à-dire *Roads to Gettysburg* et *On to Richmond*. Ces rééditions ne seront pas qu'une remise au goût graphique du jour, mais seront l'occasion de retravailler et de développer ces modules. Ainsi, *SJWII* permettra en plus de rejouer la Première campagne de Manassas. En ce qui concerne les nouveaux jeux, le front de l'Ouest serait privilégié. ❐

donc tout à fait adapté à la simulation opérationnelle d'une campagne. L'attention portée à la fatigue des troupes, au caractère hasardeux des déploiements et des assauts font que le joueur a vraiment l'impression que ses ordres ne sont pas toujours respectés et il va falloir faire preuve d'adaptabilité pour remporter la victoire.

La rejouabilité de cet opus est excellente avec deux campagnes différentes, faisant de 32 à 40 tours. Des monstres certes, dotés de règles spéciales imposantes mais jouables malgré tout. A côté de ces deux campagnes, pas moins de sept scénarios très divers permettent de goûter aux joies de la *GCACW* en un après-midi.Toutefois, apprivoiser ce système ne se fait pas sans mal et il faut un temps d'adaptation pour bien saisir toutes ses nuances et son abondance de détails. Ainsi, une troupe peut être sous trois statuts de différents (la désorganisation, l'épuisement et la démoralisation) qui ont tous un effet bien particulier qu'il ne faut pas oublier de mettre en œuvre lors du jeu, sans oublier qu'elle peut-être aussi hors ravitaillement... Il faut faire preuve de minutie pour ne pas oublier un modificateur de dé.

Autre aspect un peu vieillot, il s'agit de l'accumulation de marqueurs pour une unité. Ainsi, une unité va devoir déjà avoir un marqueur indiquant le nombre de troupes, puis au fur et à mesure de son activation, les points de fatigue accumulés, puis les statuts de moral. Bref, au bout de quelques activations, on peut se retrouver avec des piles de pions gigantesques et peu manœuvrables. Des aides de jeu permettent de remplacer ces tas par des marqueurs de force, et de disposer les unités sur les aides, ce qui permet de gérer ce syndrome des « gratte-ciel ».

En revanche, la limite de *BatC* est atteinte quand on pratique les scénarios de « petite » taille. Dans ce cas, le caractère aléatoire, voir chaotique du système est mis en exergue et peut avoir un impact déterminant sur l'issue de l'affrontement. L'échec d'un assaut, le mauvais résultat du dé de combat, une série de jets d'initiative défavorable peuvent très bien donner la victoire à l'adversaire sans qu'il ne soit possible d'influer sur ce résultat. C'est assez frustrant, d'autant que même un scénario de taille réduite va prendre plusieurs heures pour être joués. Le caractère aléatoire du système devient en revanche acceptable quand on pratique une des deux campagnes. En ce cas, la très longue durée de la partie permettra de lisser les excès des « coups de chance » et même d'éviter les plans parfaits en injectant un peu de chaos dans le moteur... La gestion de ce hasard dans le long terme devient même un aspect intéressant du jeu.

En résumé, *BatC* est un jeu extrêmement intéressant et immersif, qui s'est bonifié avec le temps, en évoluant tranquillement, sans révolution et sans complexification inutile, et qui saura satisfaire les amateurs de gros jeux, riches en détails. *Battle above the Clouds* marque bien la brillante renaissance de la série de *GCACW*, pour le bonheur de tous les adeptes de la Guerre de Sécession. ❑

SCENARIO
ASL/VV 68

LE RETOUR DE LA BETE...

DR

LE CREPOUX, France, 11 juin 1944

Le 10 juin 1944, les colonnes du général Jesser s'abattent sur le réduit du Mont-Mouchet. Cette zone boisée et accidentée du Massif Central, théâtre au XVIII[e] siècle des agissements de la mystérieuse « Bête du Gévaudan », abrite en effet un regroupement de maquisards qui espèrent recevoir un appui des alliés dans cette « base » d'opérations contre l'occupant allemand. Ce dernier craint justement de telles menaces et veut éliminer cette position le plus rapidement possible. Les combats du 10 juin se soldent en apparence par un échec pour les assaillants. Hélas, le lendemain matin, le Sicherungs-Regiment.1000 entre en action et marche résolument vers le Mont-Mouchet. Il se heurte alors à deux compagnies de maquisards retranchés autour de deux fermes, dont celle du Crépoux, et d'une crête rocheuse dominant le secteur, traversé par le ruisseau de la Gourgueyre. Les Allemands mettent en hâte en batterie leurs mortiers et canons de 20 mm et passent à l'attaque.

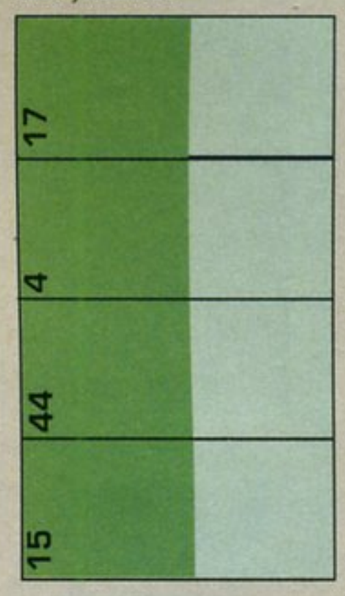
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario, ils Contrôlent les Bâtiments 44R7 et 44BB8 et > 5 Hexagones de Colline de Niveau 3 et/ou 4 en ayant marqué plus de VP que les Partisans– RSS 5 et 6.

PLACEMENT DES CARTES

N

seules les rangées R-GG sont jouables

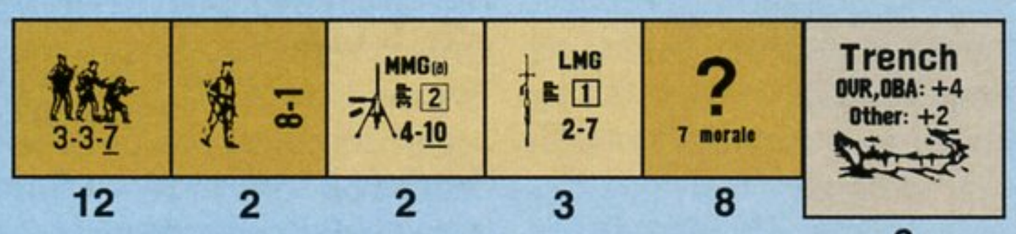


BALANCE

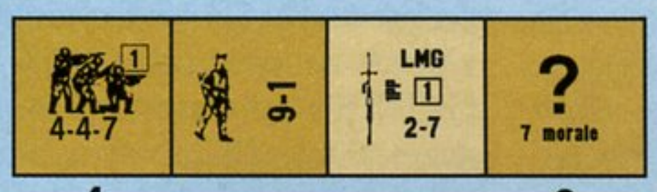
- remplacer le 9-1 Partisan par un 9-2
- remplacer un 8-1 Partisan par un 7-0

	1	2	3	4	5	6	7
Les Partisans se placent en premier							
Les Allemands se déplacent en premier							

Maquisards des 10[e] et 14[e] Compagnies du Mont-Mouchet et du Corps Franc des Truands (ELR 5), se placent comme indiqué : (SAN 4) (Cf. les RSS 2, 3 et 6)

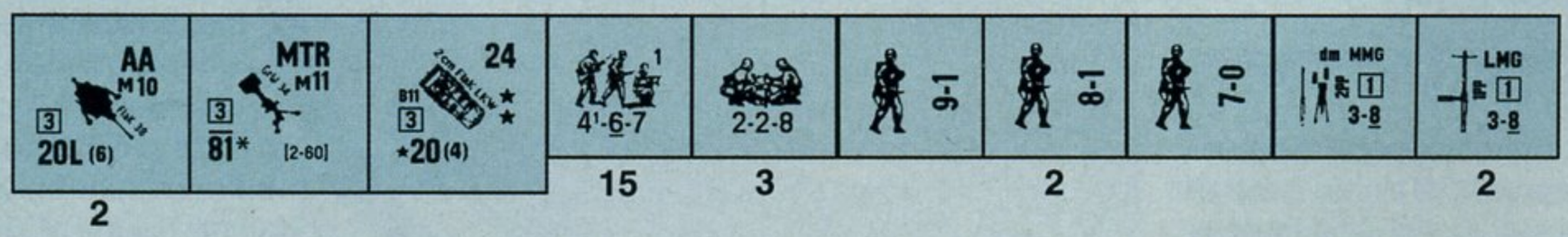


: se placent sur la Carte 15 et dans les hexagones > 5 sur la Carte 44



: se placent sur la Carte 17 entre W et BB compris, mais dans les hexagones < 6

Eléments du I/Sicherungs-Regiment.1000 (ELR 3), se placent sur la Carte 4 au Nord du Cours d'Eau/de l'Etang : (SAN 2) (cf. les RSS 2 et 4 à 6)



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans vent au début du scénario.
2. Placer les Overlays St3 en 44Y1-X0 et P4 en 4EE7-FF6.
Un Pont de Bois à une voie (B6.42-.431) existe en 44Y1.
Le Cours d'eau est Peu Profond (B20.42).
3. Toutes les unités alliées sont des Partisans (A25.24) – les 447 ont Tir d'Assaut – et utilisent des MG de couleur anglaise sans Pénalités.
4. Les Canons ne sont pas en Batterie (C11.2-.3), les pions Canons sont placés sur la Carte en Terrain Découvert et/ou sur des Routes.
Les Allemands n'ont pas de PF.
5. Le joueur allemand peut Massacrer (A20.4) et néanmoins obtenir les VP des Prisonniers (A20.1).
6. Les deux camps marquent des CVP et les Partisans des Exit VP pour toute Unité en Bon Ordre sortant par les bords est et/ou ouest de 4 et/ou 17 entre le Ruisseau (B20) et 17R6/GG6 compris.

N.B. : si vous n'avez pas « West of Alamein/King and Country », utilisez des MMG US et des LMG russes - avec un B12 et une portée normale de 7 hexagones - pour les Partisans.

EPILOGUE

Les 10[e] et 14[e] Compagnies profitent des murs épais des bâtisses et ont même creusé des tranchées pour se protéger ! Par conséquent, malgré l'efficacité de ses canons antiaériens, le Sich.Rgt.1000 progresse lentement. Un groupe du Corps Franc des Truands, de retour d'une mission de sabotage, surgit sur ses arrières, mais les Allemands réagissent vite. Le lieutenant « Danton » - Marcel Ray – est tué en couvrant le repli de ses hommes qui réussissent à s'infiltrer vers le sud. Le Sich.Rgt.1000 prend également le dessus autour du Crépoux grâce à ses armes lourdes, anéantissant une section de volontaires espagnols, abattant les prisonniers et achevant les blessés. Plusieurs civils sont également assassinés. Trois heures après le début du combat, la position tombe, mais le Sich.Rgt.1000 n'a toujours pas atteint le Mont-Mouchet. La région voit dans tous les cas à nouveau sévir une bête immonde ...

Conception du scénario : Philippe NAUD. Tests : Emmanuel BATISSE et Benjamin DRIEU.

LE RETOUR DE LA BETE

Juin 1944, les Allemands écrasent le maquis du Mont-Mouchet

Avec le printemps 1944, les combats entre la Résistance et les forces de répression, de plus en plus limitées aux seules troupes « allemandes », s'intensifient. Des « réduits » se forment, de la Bretagne aux Alpes, que les occupants cherchent à éradiquer avant que les Alliés puissent leur porter assistance. En Auvergne, la région boisée et accidentée du Mont-Mouchet, théâtre d'un des « faits divers » les plus célèbres du XVIII^e^ siècle, devient le siège d'un rassemblement de maquisards attaqué début juin par les colonnes du général von Brodowski.

PHILIPPE NAUD

L'Auvergne, quasiment épargnée par les combats du printemps 1940, n'en connaît pas moins les affres de la débâcle et de la défaite, accueillant ainsi peut-être fin juin 180'000 réfugiés dans le seul département du Puy-de-Dôme. Le 21 juin, l'armée allemande entre à Clermont-Ferrand, les Waffen-SS de la *Leibstandarte* « Adolf Hitler » en tête ! Les « gardes du corps » du Führer livrent d'ailleurs le 23, lendemain de la signature de l'armistice, leur dernier combat au nord de Saint-Étienne. L'Auvergne se trouve cependant épargnée par l'occupation, se situant en « zone sud » qui, régime de Vichy oblige, mérite d'ailleurs mal son appellation de « zone libre ». En effet, si Pétain est, comme ailleurs, souvent vu comme un sauveur, le régime qu'il instaure, autoritaire, xénophobe et antisémite suscite des réactions hostiles. Des patriotes constituent des mouvements spontanés de résistance, isolés et largement minoritaires quand d'autres Français croient dans la « Révolution Nationale ». 1941 voit l'essor d'organisations plus structurées et efficaces tel les mouvements « Combat » et « Libération ». En parallèle, des réseaux de renseignement, liés en particulier au *Special Operations Executive* – SOE – anglais, s'installent dans la région. La police, objet de toutes les attentions de l'Etat Français, ne reste pas inactive et, au début de 1942, le commissariat de Clermont orchestre une série d'arrestations. La résistance passe cependant à la vitesse supérieure quand « Combat » effectue en juin son premier attentat à la bombe contre les locaux de la « Légion des Volontaires Français » à Clermont. La situation bascule évidemment en novembre quand les Allemands occupent la « zone sud ».

Ci-dessus. **Une automitrailleuse Panhard à tourelle de 47 mm de l'AA 1 000 vue à Aurillac.** *Coll. C. Grégoire.*

Ci-dessous. **L'insigne du corps franc des « Truands ».** *Coll. particulière.*

LES PREMIERS MAQUIS

L'opération « Anton » - anciennement « Attila » - permet aux Allemands de s'assurer des rivages méditerranéens après l'arrivée des Alliés au Maghreb, désarmant l'Armée de l'Armistice par la même occasion.

« Anton/Attila » fait au moins tomber le masque de la collaboration. Vichy perd ses derniers symboles de souveraineté – territoire, colonies, armée, flotte – et se transforme bon gré, mal gré, en auxiliaire policier de l'occupant. Ce dernier installe d'ailleurs ses forces militaires et de police en Auvergne. Le *Haupt-Verbindung-Stab* 588 – état-major principal de liaison 588, ou HVS 588 – s'établit à Clermont, chapeautant neuf départements, ainsi qu'une antenne de liaison du SD – « Sicherheit-Dienst », service de sécurité de la SS, SD - de Vichy. Le HVS 588 est commandé en 1944 par le général von Brodowski. Dans un premier temps, deux divisions d'infanterie cantonnent entre Le Puy et Clermont. Fin 1943, seule reste une partie de la 189.Infanterie-Division et plusieurs des – rares – unités « allemandes » présentes sont maintenant constituées d'*Osttruppen*. Transférés d'URSS pour éviter toute désertion massive, leur armement, leur encadrement et leur motivation demeurent médiocres. Enfin, quelques détachements de *SS-Polizei* viennent prêter main-forte pour le « maintien de l'ordre ». De véritables troupes combattantes peuvent être allouées aux opérations contre les « bandes » mais leur mission principale consiste à prévenir « l'invasion » alliée et leur participation ne peut-être qu'épisodique.

Si les moyens matériels et humains manquent, les Allemands « pallient » à ces carences par un usage beaucoup plus large de la violence. En février 1944, « l'ordre Sperrle » donne quasiment un blanc-seing aux exactions contre les « francs-tireurs » et leurs soutiens, prévoyant un large recours aux plus violentes représailles. Une stratégie de terreur, basée sur les pratiques suivies à « l'est », se généralise dans l'hexagone. Et si les occu-

pants se méfient de plus en plus de la police française, ils peuvent compter sur la Milice, d'autant qu'en janvier, son chef, Joseph Darnand, devient « secrétaire général au maintien de l'ordre ». Et, à partir du printemps, les Allemands lancent leurs premières grandes actions de répression. En mars 1944, le maquis des Glières est écrasé et de grandes opérations de ratissage se déroulent durant la même période dans le Massif Central. Les colonnes du général Brehmer parcourent ainsi la Dordogne et la Corrèze en mars et avril, pillant et tuant civils et « terroristes ». Dans le même temps, le SD poursuit sa traque des combattants de l'ombre, portant des rudes coups à la Résistance au tournant de 1943-1944. Le 1er mai, c'est autour du Major Southgate, du SOE, d'être arrêté. Ces opérations montrent que les maquis montent en puissance.

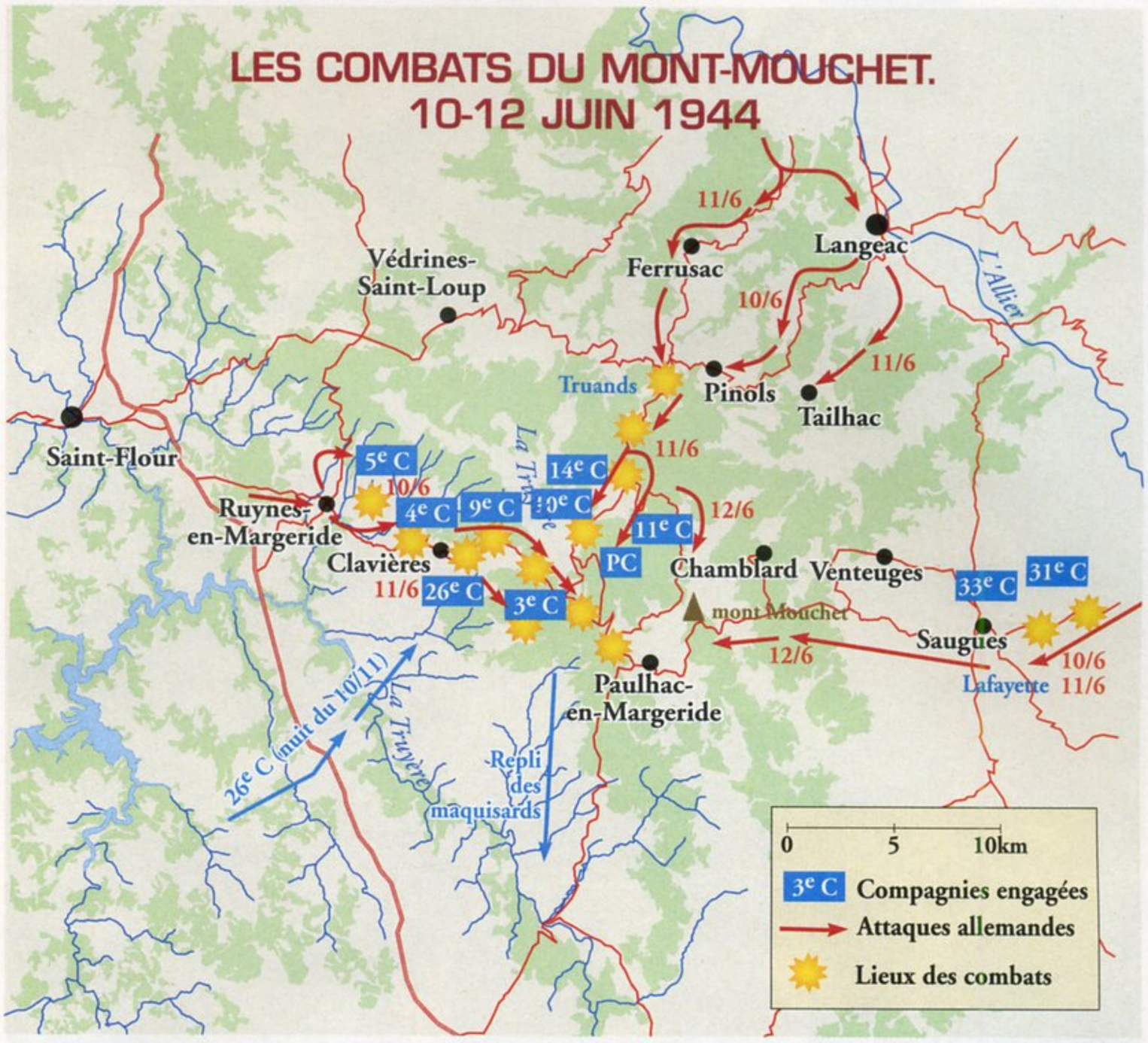
Comme partout, les premiers véritables maquis naissent en 1943, souvent contemporains des fuites massives des réfractaires au Service du Travail Obligatoire – STO – mais sans forcément que ces derniers rentrent toujours dans la lutte armée. La région, boisée et vallonnée, offre maints caches et abris face à des Allemands peu nombreux et à des policiers et gendarmes pas toujours très zélés... Fin avril 1943, se créer ainsi le Corps Franc d'Auvergne dans le Puy-de-Dôme dirigé par Emile Coulaudon, chef de l'AS en Auvergne à partir de février 1944. D'autres petits groupes voient ensuite le jour, d'abord isolés, mal armés et entraînés. Le soutien de nombreux habitants, des coups de main, contre les Chantiers de Jeunesse en particulier, puis les premiers parachutages, pourvoient peu à peu aux carences. L'effet conjugué de la répression et de la rigueur de l'automne et de l'hiver a pourtant raison de beaucoup. Cependant, le printemps 1944 entraîne une intensification des actions, le débarquement allié semblant proche. C'est dans ce contexte que les maquisards se rassemblent autour du Mont-Mouchet.

Cette zone accidentée devient donc le théâtre d'événements sanglants, près de deux siècles après être déjà entrée dans l'histoire.

Sur la terre de la Bête...

Le Mont-Mouchet, haut de 1465 mètres, constitue un des points culminants du massif de la Margeride.

Cette région montagneuse fait partie du Massif central et s'étend sur les départements du Cantal, de la Haute-Loire et de la Lozère. Ce dernier correspond, sous l'Ancien Régime, au Gévaudan, fort connu pour les agissements de la « Bête », tuée en juin 1767 sur les pentes du Mont-Mouchet. Mais ce sont ses caractéristiques naturelles qui en font, au printemps 1944, un « réduit » abritant un grand nombre de résistants. Il doit, dans la perspective du débarquement, servir de base arrière aux maquisards, leur permettant d'être ravitaillés par parachutages, voire d'accueillir des troupes alliées aéroportées. L'idée, que l'on retrouve de la Bretagne au Vercors, semble



résulter tant d'initiatives locales que des consignes, parfois contradictoires, des services alliés, tel le SOE, et de ceux de la France Combattante, ici d'Alger[1]. Si de Gaulle met en garde contre « un engagement général et inconsidéré », force est de constater que les « réduits » se constituent malgré le désastre des Glières. L'équipe « Benjoin », commandée par le Major anglais Cardozo, gagne en tout cas l'Auvergne, facilitant le contact avec l'extérieur et rendant possible les livraisons régulières d'armes. Le 2 mai 1944, Emile Coulaudon expose le plan aux organisations de résistance et, malgré l'absence de certains responsables et les réticences d'autres comme les Franc-Tireurs-et-Partisans – FTP – communistes, la concentration des maquisards autour du Mont-Mouchet commence. Le 8 mai, un premier « ordre de mobilisation » somme les jeunes hommes en âge de se battre de rejoindre le « réduit ». Dès la fin du mois, les volontaires sont si nombreux que beaucoup sont dirigés vers le massif voisin de la Truyère. Dans tous les cas, le réduit du Mont-Mouchet recouvre une zone de quelque 20 km de côté.

Ci-dessous. **le lieutenant Hermann Lacoste un des commandants de section du Sich. Regt 1 000.** *Coll. E. Martres.*

Quels sont ses effectifs et ses moyens ? Le Mont-Mouchet semble avoir abrité au maximum 2 700 maquisards placés sous les ordres de Coulaudon – pseudonyme « Gaspard ». Ils forment 15 compagnies allant de 70 à plus de 200 hommes, venus de tous les départements environnants. A côté de certains vétérans du maquis, beaucoup de jeunes ne reçoivent, faute de temps, qu'une instruction militaire très sommaire que leur enthousiasme ne peut pas toujours pallier. La discipline laisse souvent à désirer et la plupart savent à peine utiliser leur arme individuelle. Certes, quelques officiers de carrière volontaires et gendarmes fournissent un appoint précieux, notamment pour le service des armes collectives. En outre, les maquisards comptent dans leurs rangs le Corps Franc des Truands, une petite compagnie issue du Corps Franc d'Auvergne. Jouant volontiers les « durs », ils n'en demeurent pas moins de bons combattants de guérilla, sous la férule du commandant Mazuel, « Judex » dans la Résistance.

1 - Le sud de la France relève des services spéciaux d'Alger dans le cadre de la préparation de « Anvil-Dragoon ».

Ci-dessus. **Une maison dynamitée par les Allemands en représailles à Murat en juin 1944.** *Coll. E. Martres.*

En ce qui concerne le matériel, entre mars et début juin, plus de 450 containers chargés de 55 tonnes d'équipement parviennent dans la seule zone de la Margeride. Plus de 3 000 armes individuelles, 150 fusils-mitrailleurs Bren, 4 000 grenades et des explosifs sont disponibles tant pour le réduit que pour les groupes environnants. Des mitrailleuses légères Browning M1919 et des Bazookas, souvent confiés aux gendarmes, existent dans au moins six compagnies. Les Truands disposent ainsi de carabines M1 américaines, voire de PM Thompson, plus une arme de poing par combattant. L'inévitable PM Sten équipe massivement les autres compagnies. Il faut ajouter les matériels déjà possédés et d'autres capturés, par exemple ceux d'origine française pris aux forces de Vichy. Bref, en dehors, comme d'habitude, des mortiers, pourtant indispensables dans un tel environnement, l'armement est correct.

De toute évidence, un tel attroupement ne passe pas inaperçu. Le 11 mai, le HVS 588 de von Brodowski est informé qu'il doit s'attendre à des rassemblements de « terroristes » dans la région pour s'en emparer et « préparer l'arrivée de troupes parachutées ». Une telle éventualité est prévue de longue date et, quelques jours plus tard, les restrictions de circulation pour la population s'accroissent. Tant leurs agents, que les services de Vichy ou les résistants arrêtés fournissent une mine d'informations aux forces allemandes de répression. Le 25 mai, une opération conjointe de la police française, de la Milice et de la Feldgendarmerie arrête ainsi trois maquisards au nord de la Margeride avant de rebrousser chemin quand les Truands interviennent. Deux jours plus tard, deux agents français des services allemands sont abattus dans le réduit. Dans le même temps, le général von Brodowski s'efforce de réunir les troupes capables d'éliminer le réduit, une tâche ardue face à des maquisards partout plus agressifs. Le 22 mai, revenant d'une tournée d'inspection, il tombe, entre Murat et Saint-Flour dans une embuscade tendue par sept Truands dotés d'un FM. Les *Feldgendarme* de l'escorte laissent cinq tués et trois blessés sur le terrain pendant que les maquisards décrochent sans être inquiétés. Von Brodowski, s'il n'est pas touché, effectue ensuite ses déplacements par Fieseler Storch[2] ! Hélas, début juin, il possède enfin les moyens pour attaquer le réduit.

Les événements du début de ce mois bouleversent évidemment la situation.

La Bête sort du bois

Les premiers gros accrochages ont lieu avant même le 6 juin.

En effet, von Brodowski reçoit le 3 l'ordre de « rétablir le plus promptement l'autorité de la puissance occupante, de combattre et de briser par tous les moyens les bandes en formation ». La veille, une « reconnaissance en force » d'*Osttruppen* venant de Rodez s'attire une vive réaction des maquisards qui craignent pour leurs derniers parachutages. L'engagement des Truands entraîne un piteux repli des « assaillants » mais créé un faux sentiment de sécurité dans le réduit. D'autres escarmouches se déroulent les jours suivants et masquent la mise en place du dispositif d'attaque. D'ailleurs, le 6, von Brodowski expose son plan au général Jesser, chargé de la conduite des opérations. Il va sans dire que les événements de Normandie précipitent ses actes, d'autant que, partout surgissent des groupes importants de maquisard. Plusieurs *Kampfgruppen* – groupements tactiques, KG – interarmes doivent être engagés contre le Mont-Mouchet pour encercler et piéger les résistants. Et, à côté des unités de police SS ou de *Feldgendarmerie*, des troupes de combat sont mises à la disposition du HVS 588. Il est également prévu de faire appel, si besoin est, aux forces de police de Vichy...

Von Brodowski peut d'abord compter sur deux bataillons d'*Osttruppen*, un de Tatars – 832e, 833e ou 834e ? – et un d'Azeris – 804e ou 806e ? S'ils ne semblent pas toujours mieux armés, encadrés, voire motivés, le Reserve.Bataillon.461, un bataillon du SS-Polizei-Rgt.19 et les quelques compagnies du Sicherungs.Regiment.95 – « régiment de sécurité », Sich.Rgt.95 – s'avèrent plus fiables, de même que le le.Flak-Abteilung.958. Les canons antiaériens légers de ce groupe de défense antiaérienne vont se montrer très efficaces contre les maquisards. Il faut ajouter une ou deux batteries d'artillerie, plusieurs sections de *Feldgendarmes* et 15 « Kommandos » d'interrogatoire du SD... Mais la troupe la plus compétente demeure le Sich.Rgt.1000 et son groupe de reconnaissance, l'Aufklärungs-Abteilung.1000 – AA.1000. Ce régiment motorisé a été créé pour contre-attaquer un parachutage allié massif en France. Il dispose en conséquence d'une grande puissance de feu, chacun de ses deux bataillons possède une batterie de DCA légère. L'AA.1000 dispose, lui, d'une compagnie équipée d'autos blindées françaises Panhard, excellents matériels, mais dont l'armement principal ne peut pas tirer d'obus explosifs. La compagnie blindée du Sich.Rgt.1000 n'est pas mise en œuvre, ses véhicules français de prise n'étant probablement pas opérationnels. Au total, le général Jesser ne peut pas compter sur plus de 2 500 hommes, mais il s'agit de troupes régulières et non de maquisards indisciplinés. L'urgence fait qu'il passe à l'action dans l'après-midi du 10, avant même que le gros du Sich.Rgt.1000 ne soit arrivé.

Les préparatifs allemands étant repérés, le réduit s'attend début juin à un assaut. Si d'autres armes ont été parachutées, nulle trace des soldats aéroportés alliés espérés. Bref,

2 - Son avion est d'ailleurs accidenté le 3 juin et le général sort légèrement blessé de l'incident.

3 - Il s'agit probablement d'appareils du I./SG.101, unité d'entraînement à l'attaque au sol, basée à Clermont-Ferrand et équipée, entre autres, de Reggiane Re.2002 ex-italiens.

4 - Pour plus de détails sur ce combat, nous vous renvoyons à l'historique et à l'épilogue du scénario *ASL* « le retour de la Bête » dans ce numéro.

l'idée d'évacuer le réduit prend forme dans l'esprit des chefs quand les Allemands frappent. Trois KG avancent du nord, de l'ouest et de l'est. A l'est, les Tatars piétinent malgré l'appui des pièces de Flak. Les maquisards incendient des véhicules au bazooka et à la mitrailleuse et obligent les assaillants à se replier en abandonnant un canon antiaérien et quelques prisonniers. Venant du nord, les policiers SS atteignent le carrefour des Pinols où une partie des Truands se fait tuer sur place sans céder de terrain. Les maquisards laissent peut-être 22 morts dans l'affaire ! A l'ouest, une colonne formée du gros de l'AA.1000, d'Azeris et d'autres policiers SS traverse Ruynes, où elle abat plusieurs habitants avant d'être arrêtée à Clavières par deux compagnies de maquisards. Si l'inexpérience des jeunes Français est flagrante, une Panhard succombe à un tir de bazooka. Au soir, Jesser, échaudé, ordonne à ses hommes de retourner sur leurs positions de départ. Face à une opposition plus décidée que prévue et il décide d'engager le Sich.Rgt.1000, enfin disponible, le lendemain. Dans le réduit, l'inquiétude monte chez les chefs qui renvoient les jeunes non armés dans leurs foyers même si le moral des combattants est bon. Des renforts gagnent d'ailleurs les points menacés.

La journée du 11 juin voit la situation basculer en faveur des Allemands.

L'HALLALI

Dès la matinée, les KG de Jesser reprennent leurs attaques afin d'encercler les défenseurs autour du Mont-Mouchet.

A l'ouest, l'AA.1000 se présente à nouveau aux lisières de Clavières, défendu par les éléments de quatre compagnies. A nouveau, la Panhard de tête est victime d'un bazooka mais les Allemands entrent dans le village. Les quelques gendarmes présents contribuent à raffermir la défense et la colonne ne progresse que de huit kilomètres durant la journée ! Le Major Enns, chef du AA.1000, furieux de cette lenteur, et qui veut absolument entrer en contact avec les autres KG, part en fin d'après-midi vers l'est dans une Panhard... vite détruite à son tour par une roquette de bazooka ! Grièvement blessé, Enns doit être amputé. A l'est justement, les Tatars reprennent – mollement – leur avance, avec l'appui de la Luftwaffe[3]. Cependant, la confusion règne chez les défenseurs, leur moral s'effondre et le responsable local ordonne la dispersion. Heureusement, en fin de journée, le KG se trouve encore à Saugues, à 20 km du Mont-Mouchet et donc en retard sur le plan prévu malgré l'absence de réelle opposition. Car, au nord, la situation se dégrade rapidement. En effet, les policiers SS reçoivent l'appoint du Sich.Rgt.1000 qui marche droit sur le Mont-Mouchet. Heureusement, les itinéraires des deux bataillons du régiment se chevauchent et il en résulte initialement des délais mais, en milieu de journée, le I.Bataillon se heurte à deux compagnies de maquisards retranchés autour de la ferme du Crépoux. Une lutte longue et acharnée débute, mais les armes lourdes des assaillants font la différence. Bref, le feu des mortiers de 81 mm et des canons antiaériens de 20 mm fait que, à la nuit tombée, le KG campe au pied du Mont-Mouchet[4]. Néanmoins, les trois colonnes n'ont toujours pas pris le contact entre elles et les résistants en profitent pour fuir.

Ci-dessus. **Des *feldgendarmes* et des fantassins du Sich. Regt 95 posent à l'entrée du château Saint-Etienne à Aurillac en juin 1944.** *Coll. C. Grégoire.*

Le lendemain matin, 12 juin, le Sich.Rgt.1000 et l'AA.1000 se rejoignent enfin près de Paulhac-en-Margeride avant que n'arrive la pointe du troisième KG. Les Allemands ratissent les environs, pillent – dont quelque 1 200 moutons et 200 bovins - et assassinent à nouveau plusieurs civils. D'ailleurs, tous les maquisards capturés sont abattus, parfois après interrogatoire par le SD. L'occupant nazi mérité réellement ici l'expression « bête immonde »... Le gros des combattants réussit en tout cas à s'échapper, même si les plus jeunes et inexpérimentés – peut-être 400 - ont souvent jeté leurs armes et tenté de regagner leurs foyers. Beaucoup parviennent à la Truyère, près de 2 000 hommes, qui s'ajoutent aux quelque 1 300 déjà présents... Pour éviter une répétition des événements du Mont-Mouchet, les cadres renvoient chez eux beaucoup d'hommes non armés. Hélas, von Brodowski est également conscient de l'importance de cette position et envisage de l'attaquer aussitôt que possible... C'est chose faite à partir du 20 juin pour un résultat, hélas, similaire à celui du Mont-Mouchet.

Que dire de cette bataille du Mont-Mouchet, première action d'envergure livrée contre un « réduit ». Certes, les résistants n'ont pas démérité mais, au prix de quelque 30 tués et 60 blessés, les Allemands éliminent tout simplement le réduit. Les maquisards, mal entraînés, ne pouvaient affronter frontalement des troupes régulières. En outre, le réduit s'est battu seul, sans action de harcèlement par des maquis extérieurs par exemple. Enfin, la coordination et l'efficacité des chefs résistants présentent des défaillances... Néanmoins, surpris par la résistance rencontrée et gêné par la médiocrité de certaines de ses unités, Jesser n'a pas pris au piège le gros des assiégés même si plus de 120 maquisards et de 50 civils perdent la vie. Il faut d'ailleurs insister sur la brutalité de **toutes** les unités allemandes qui appliquent « l'ordre Sperrle » sans états d'âme, le Sich.Rgt.1000 comme les *Osttruppen*, généralement mis à l'index en cas d'exactions. Cette défaite montre en tout cas toutes les limites des « réduits » qui tous seront anéantis par les occupants. La violence des représailles allemandes – rappelons, le 9 juin, le martyre d'Oradour-sur-Glane – pousse d'ailleurs certains responsables français à demander de « *freiner (...) les opérations de guérilla* ». Plus facile à dire qu'à faire quand la situation générale incite les maquisards à harceler l'occupant. Si, le 21 juin, le réduit de la Truyère est à son tour dispersé, leur action ne cesse pas. Les colonnes de von Brodowski et de Jesser continuent de sillonner la région tout l'été, fusillant et pillant, le soulèvement prend de l'ampleur. Partout, les nouvelles « Forces Françaises de l'Intérieur » harcèlent l'occupant et démontrent que le peuple brisé par la défaite de 1940 relève la tête. ❑

BIBLIOGRAPHIE

Azema J.-P.& Bedarida F. (sous la direction de), *La France des années noires*, Tome 2, Seuil, 1993.

Gaujac P., *Les forces spéciales de la Libération*, Histoire et Collections, 1999.

Martres E., *Le Cantal de 1939 à 1945, les troupes allemandes à travers le Massif Central*, De Borée, 1993.

Meyer A., *L'occupation allemande en France, 1940-1944*, Privat, 2002.

Thers A., *L'Auvergne, de l'Occupation à la Libération*, H &C, 2002.

OPERATION FORTITUDE

En attendant le D-Day

UN JEU DE
ROBERTO MORRAGLIA

L'opération *Fortitude*, avait pour but de tromper les Allemands à propos de la zone du futur débarquement. Il fallait leur faire croire qu'il se produirait dans la zone de Calais, et non en Normandie.

0 - INTRODUCTION

Le jeu recrée le climat du conflit et les actions d'espionnage mises en acte par les Alliés – pour chercher à tromper les Allemands à propos de la zone du débarquement – et les efforts des nazis pour comprendre la vraie destination des troupes d'invasion.

1 - LE PLAN DE JEU

Le plan de jeu est composé en réalité de deux éléments. Une carte géographique qui représente la France du Nord et la zone Sud de la Grande-Bretagne et un damier mais dont les cases noires traditionnelles sont remplacées par d'autres cases qui représentent des portions de territoire du vrai plan géographique. Sur ce damier, les Alliés et les Allemands se défient et peuvent « passer » du damier à la carte, dans une sorte de course-poursuite !

Sur le plan de jeu il y a en outre une ligne côtière qui reproduit la côte française, partagée en espaces : le but de l'Allié est de déplacer le pion qui s'y trouve vers l'est, en trompant l'Allemand ; ce dernier, évidemment, doit faire l'opération opposée, en déplaçant son pion vers l'ouest. La position du pion à la fin du 8e tour détermine le gagnant, mais il y a une exception : le joueur qui réussit à rejoindre l'extrémité opposée (Brest pour les Allemands et Calais pour les Anglais) et garder cette position au tour suivant remporte la victoire.

***Note** : la case départ ne compte pas dans le déplacement.*

2 - LES CARTES

Le jeu comprend quelques cartes, dénommées « Abwehr » ou « Double Cross »[1]. À la fin de chaque manche, une carte est piochée, et les instructions sur la carte sont exécutées. Dans les manches favorables aux Alliés on pioche une carte « Double Cross », dans les tours qui sont favorables aux nazis on pioche une carte « Abwehr ». En cas de parité on ne pioche aucune carte.

Le bilan de la manche se fait en comparant les points obtenus des deux adversaires dans les actions de jeu, comme suit :

- Élimination de pions du damier : **1 point** pour chaque pion.
- Blessure d'un espion : **2 points** pour chaque espion blessé.
- Meurtre d'un espion : **3 points** pour chaque espion tué.
- Capture d'un espion : **4 points** pour chaque espion ennemi capturé.

***Exemple** : si dans la phase 6, l'Allemand a tué deux espions anglais et l'Anglais a capturé un espion allemand, l'Allemand a un avantage 6 à 4 et il piochera donc une carte « Abwehr ».*

1 - Noms respectifs d'un secteur du service secret allemand et d'un secteur de l'espionnage anglais.

3 - LES PIONS

Les pions du jeu représentent les espions des deux camps. Certains d'entre eux ont les noms des agents secrets qui étaient historiquement actifs à cette époque, d'autres sont des « espions » en général. Sur chaque pion il y a quatre valeurs :

- **Mouvement** : capacité de déplacement, en termes d'espaces, sur la carte.
- **Repérage** : employée lorsqu'un espion essaye de repérer un espion ennemi.
- **Combat** : employée pour résoudre un échange de coups de feu.
- **Fuite** : employée lorsqu'un espion essaye de ne pas se faire repérer.

Règle importante : dans une case il ne peut jamais y avoir plus qu'un espion, sauf

- au cas où un espion n'aille dans une case pour en attaquer un autre ;
- et au cas où deux espions restent dans une même case car l'un des deux n'a pas réussi à fuir et l'autre n'a pas réussi à le repérer (voir Combat).

4 - PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs commencent par disposer les espions génériques sur le damier. Ils doivent être placés dans les cases 2, 3, 6, 7, 10 et 11 pour les Alliés et 22, 23, 26, 27, 30 et 31 pour les Allemands et dans les cases. On joue donc avec un nombre réduit de six pions espions.

On passe ensuite à la carte géographique et le positionnement se fait de la façon suivante :

- Chaque joueur doit placer trois espions, de façon évidente, sur sa propre partie du plan (Alliés en Grande-Bretagne, Allemands sur le continent) ; ils sont posés alternativement : l'Allemand commence puis l'Allié.
- Trois espions ont une position secrète, qui est notée sur une feuille : l'Allemand doit en placer un sur le continent et deux en Grande-Bretagne, pendant que l'Allié doit en placer deux sur le continent et un en Grande-Bretagne.

Les espions en position secrète peuvent entrer sur la carte, un à la fois, à tout moment dans le tour du joueur qui les contrôle : il les fait simplement « apparaître » puis il les fait agir.

Le pion de la ligne côtière est posé au centre sur la case « départ » entre les cases Cap d'Antifer et de Dieppe. Les cartes sont mélangées, retournées et posés devant les joueurs : le jeu peut commencer !

5 - DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en huit manches et chaque manche de jeu est divisée, à son tour, en six phases :

1. Première phase du damier
2. Première phase de la carte géographique
3. Calcul du score intermédiaire
4. Seconde phase du damier
5. Seconde phase de la carte géographique
6. Phase de la ligne côtière.

5.1 - PHASE DU DAMIER

A la première phase le joueur anglais commence à déplacer un de ses espions, selon les règles du jeu de dame. Le joueur allemand fait de même puis les joueurs alternent. Attention l'Anglais déplacera trois espions et l'Allemand n'en déplacera que deux. Dans la phase 4 les rôles s'inversent et l'asymétrie sera en faveur de l'Allemand qui déplacera trois pions, tandis que l'Anglais n'en déplacera que deux.

Cette procédure peut engendrer de différentes situations :

- Si un pion est **mangé**, le joueur qui l'a mangé reçoit un point : il sera utilisé dans le calcul du bilan de la manche (voir 2).
- Si un pion **« dame » est créé**, le joueur propriétaire peut déplacer d'un espace sur la ligne côtière son propre pion, en sa faveur immédiatement ; cette opération terminée le pion qui a « damé » peut être replacé dans une des positions de départ prévues, au choix du joueur qui le contrôle. Ce pion pourra être réutilisé de manière normale à partir de la manche suivante.
- Si un pion qui va être mangé veut fuir, il peut chercher « à passer » sur la carte géographique, dans la case correspondante. Ce choix bloque momentanément l'alternance des mouvements selon les règles des dames, et donne lieu à la procédure de fuite (voir Fuite du damier vers la carte géographique).

Une fois terminée la phase du damier, on passe à la phase 2.

5.2 - PHASE DE LA CARTE GÉOGRAPHIQUE

Le joueur allemand peut bouger un pion qui se trouve sur la carte en respectant sa capacité de mouvement puis le joueur anglais fait de même. Les deux adversaires alternent les mouvements d'espions. L'Allemand peut bouger tous ses pions sur la carte (une fois chacun) tandis que l'Anglais pourra les déplacer tous sauf un. Dans ce cas aussi, comme il s'était produit pour la Phase 1, les rôles s'inverseront à la phase 5. Dans celle-ci ce sera l'Anglais qui pourra déplacer tous les pions sur la carte, tandis que l'Allemand en déplacera un de moins.

Au cours de cette phase on peut rencontrer différentes situations qui suspendent le mouvement :

- Si un espion bouge dans un espace où il y a déjà un espion ennemi, l'espion déjà présent dans l'espace peut chercher à s'enfuir (voir La fuite de la carte).
- Si un espion est déplacé dans un espace où il y a déjà un espion ennemi, l'espion déjà présent dans l'espace peut, s'il n'essaye pas de fuir, chercher à repérer l'espion qui vient d'y arriver. S'il réussit, l'espion peut même chercher à tuer et/ou capturer l'espion ennemi. (Voir Repérage, meurtre, capture).
- Si l'espion déjà présent dans la case échoue dans sa tentative (celle de repérer un espion ou bien celle de s'enfuir), l'initiative passe à l'espion qui vient d'arriver, qui peut tenter le repérage puis éventuellement, le meurtre ou la capture.
- Une fois toutes les tentatives de la part des

Suite page 37

FORTITUDE

Une histoire de courage et de mensonges

Quand les Alliés anglo-saxons décident que le moyen le plus rapide de vaincre l'Allemagne repose sur un débarquement de vive force en Europe pour pousser jusqu'à Berlin, il faut, pour en assurer le succès, leurrer l'ennemi le plus longtemps possible sur leurs intentions réelles. A côté de l'immense préparation logistique qui caractérise « Overlord », une vaste opération de désinformation se met en place, « Fortitude » - courage.

PHILIPPE NAUD

Les actions des services de renseignements durant la Seconde Guerre Mondiale s'avèrent, à l'heure actuelle, de mieux en mieux connues, grâce en particulier au déclassement de certaines archives. Leur rôle est depuis longtemps souligné et des personnages comme l'espion allemand « Cicéron » ou l'Allemand Sorge, sans oublier le célèbre réseau « Orchestre Rouge », également au service de l'URSS, appartiennent maintenant au folklore » du conflit. Il ne faut pas non plus exagérer leur importance et l'Histoire, à toutes les époques, abonde de renseignements exacts mal exploités, voire ignorés, tels ceux relatifs aux concentrations de troupes allemandes dans les Ardennes en décembre 1944. Force est de constater en tout cas que « Fortitude » fut un plein succès. Cette action de « deception », que l'on peut – mal – traduire par « tromperie » ou « supercherie » prend forme fin 1943.

En effet, en juillet de cette même année, les stratèges alliés jettent, pour le débarquement, leur dévolu sur la Normandie, dans le cadre de « Overlord ». Le nouveau Supreme Headquarters, Allied Expeditionary Force – SHAEF – peaufine les détails du plan et s'efforce aussitôt de réfléchir aux moyens de leurrer l'ennemi[1]. Les Alliés profitent de nombreux avantages dans ce domaine. D'abord, le système « ULTRA » leur permet d'intercepter et de déchiffrer une grande partie des messages transmis par les Allemands qui croient inviolable leur machine à crypter ENIGMA. Ensuite, le Royaume-Uni est à cette date relativement à l'abri des reconnaissances aériennes adverses, vu la densité de ses défenses, et son statut insulaire contrarie le jeu des espions allemands, quasiment tous hors d'état de nuire, voire retournés ! Enfin, les Alliés ont déjà réussi des actions similaires à une moindre échelle. Un exemple célèbre, début 1943, reste « l'homme qui n'existait pas », le corps d'un officier de marine anglais retrouvé sur une plage espagnole avec des documents détournant ainsi l'attention de l'Axe de la Sicile, objectif de l'opération « Husky ». Bref, les atouts des Alliés semblent nombreux. Comment les mettre à profit pour camoufler les objectifs réels de la plus vaste opération amphibie de tous les temps ?

LA DIFFICILE MISE EN PLACE DE « FORTITUDE »

« Fortitude » - courage – naît officiellement le 20 novembre 1943.

D'autres manœuvres d'intoxication ont déjà été organisées durant cette même année, par exemple pour faciliter les débarquements en Méditerranée – « Avalanche » en septembre à Salerne, près de Naples – mais, une fois le choix d'une attaque en Europe Occidentale arrêté, il paraît impossible de cacher la concentration de troupes et de matériel au Royaume-Uni. Seule reste donc la possibilité de tromper l'ennemi sur la région visée. Le Pas-de-Calais, très proche, paraît la zone idéale. Dès 1943, l'opération « Starkey » tente de le présenter aux Allemands comme un objectif, avant même que le choix de la Normandie ne soit arrêté ! Une fois « Overlord » mis en marche, le Pas-de-Calais se retrouve au cœur de « Fortitude », à savoir « faire croire au commandement allemand que l'assaut principal et les renforts viser(aient) le Pas-de-Calais ou l'est du Pas-de-Calais, encourageant ainsi l'ennemi à maintenir ou à accroître la puissance de ses forces aériennes et terrestres ainsi que ses fortifications aux dépens des autres zones, la région de Caen spécialement ; maintenir l'ennemi dans l'ignorance quant à la date et à l'heure du véritable assaut, maintenir le plus de forces aériennes et terrestres allemandes dans ou à l'est du Pas-de-Calais pendant au moins quatorze jours ».

« Fortitude » s'inscrit dans un cadre encore plus vaste, baptisé « Bodyguard » - garde du corps. Il s'agit d'une initiative de Winston Churchill, formalisée en décembre 1943. En effet, en novembre, les trois grands se réunissent pour la première fois à Téhéran. A un Staline impatient de voir ouvrir le « Second Front », Roosevelt et Churchill annoncent qu'ils le prévoient pour mai 1944 et le Premier Ministre obtient la pleine collaboration du dictateur soviétique ravi. Ce dernier planifie sa grande offensive d'été à la même période mais coopère aussi au plan de tromperie de l'ennemi. Churchill insiste sur sa nécessité en disant qu'en temps de guerre « la vérité doit être entourée d'un garde du corps de mensonges ». « Bodyguard » repose initialement sur l'idée que les Alliés prévoient une série d'actions partout en Europe... sauf en France ! Hélas, dès décembre 1943, Hitler prévient ses généraux que la France est le lieu « où l'ennemi doit attaquer et où il attaquera ». D'ailleurs, il vient de nommer Rommel inspecteur des fortifications à l'ouest et futur responsable de la défense des côtes de la Manche. Pour Hitler, l'échec de « l'Invasion » doit lui donner les moyens de retourner l'essentiel de ses forces vers « l'Est ». Le choix, judicieux, de Hitler, semble sonner le glas de « Bodyguard », voire de « Fortitude ».

Il faut en tout cas remanier le schéma général.

Ci-dessus. **Cet avatar de Sherman n'est qu'un des exemples de leurres déployés au Royaume-Uni dans le cadre de « Fortitude ».** *NA*

NORD ET SUD

En février 1944, « Fortitude » prend sa forme quasi-définitive, toujours dans le cadre de « Bodyguard ».

En effet, la Norvège demeure une des zones d'action fictive envisagée par « Fortitude

1 - Le SHAEF naît officiellement le 17 janvier 1944.

Suite page 36

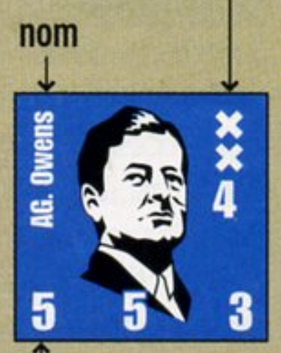
la Carte

BREST	ST MALO	CHERBOURG	BARFLEUR	OUISTREAM	DÉPART	LE HAVRE	DIEPPE	ABBEVILLE	BOULOGNE	CALAIS

Séquences des tours jeu

1 - Première phase du Damier
2 - Première phase de la Carte
3 - Calcul du score intermédiaire
4 - Seconde phase du Damier
5 - Seconde phase de la carte
6 - Phase de la ligne côtière.

pions Double Cross



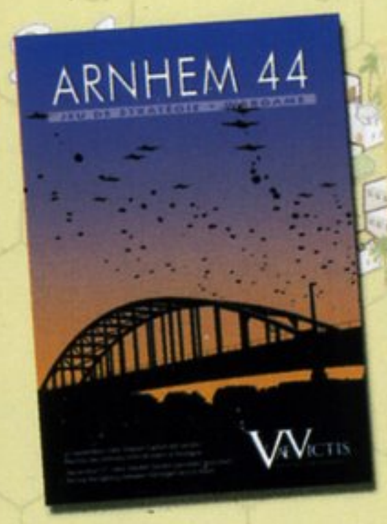
pions Abwehr

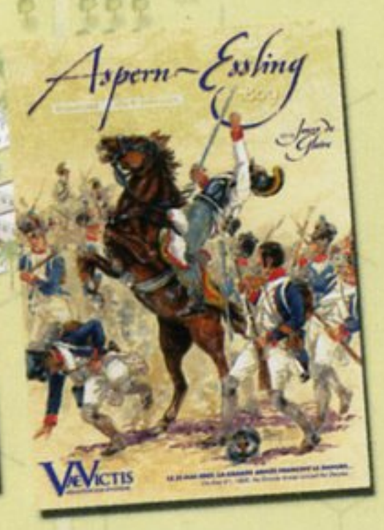
Le Lion & l'épée

Arsouf

En route pour la Terre Sainte, Richard Coeur de Lion fait escale à Chypre. Le maître de l'île, Isaac Doukas Comnène tente sans succès de repousser le débarquement des Croisés avant de se replier sur Nicosie pour y regrouper ses forces. Rassuré sur le sort de sa flotte, Richard s'enfonce alors à l'intérieur des terres. Isaac marche à sa rencontre, espérant pouvoir l'affronter dans une vaste plaine propice aux manoeuvres de la redoutable cavalerie byzantine.
Le choc a lieu près du village de Trémithoussia, le 21 mai 1191. Les charges de cavalerie sont terribles et incertaines, mais les lourds chevaliers anglo-normands prennent finalement le dessus. Isaac est fait prisonnier, provoquant la déroute des Grecs. Richard, qui contrôle désormais Chypre, peut reprendre le chemin de la Terre Sainte.
Il rejoint Philippe Auguste à Saint Jean d'Acre. Celui-ci rentrant en France, Richard commande alors seul l'armée croisée et prend la route du sud dans l'intention d'aller libérer Jérusalem.
Le 7 septembre 1191 à Arsouf, Saladin attaque les Chrétiens qui progressent le long de la côte. Accablés de flèches, les Hospitaliers lancent une charge précoce, obligeant Richard à déclencher une attaque générale...
Feriez-vous mieux que Saladin face aux terribles charges des chevaliers croisés ?

Trémithoussia et Arsouf 1191 sont les 31e et 32e batailles de la série Au fil de l'épée, lancée dans le magazine VaeVictis n°26.



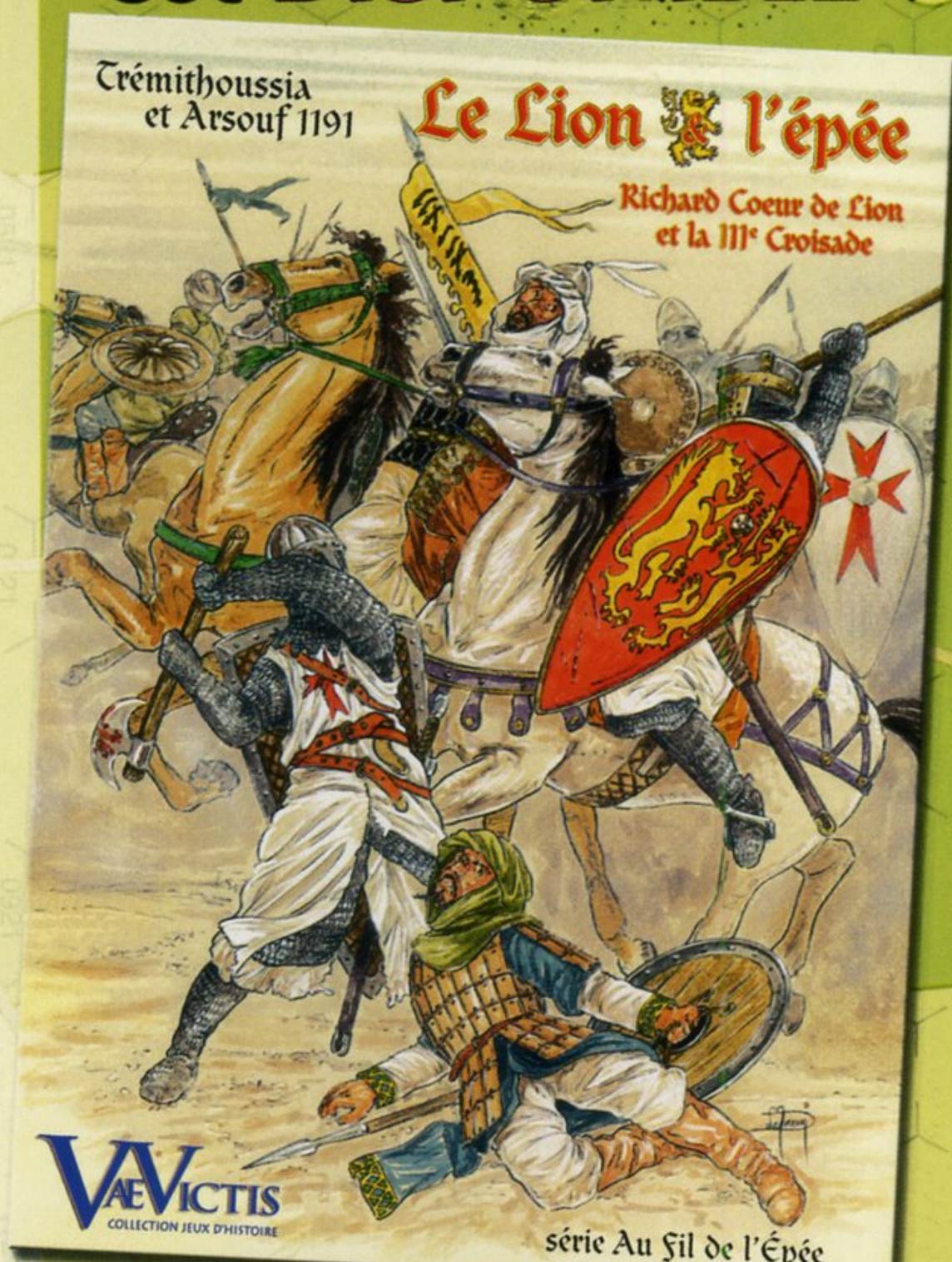


déjà parus :

Arnhem 44
Aspern-Essling 1809

VAE VICTIS
COLLECTION JEUX D'HISTOIRE

Le NOUVEAU JEU VAEVICTIS est DISPONIBLE !

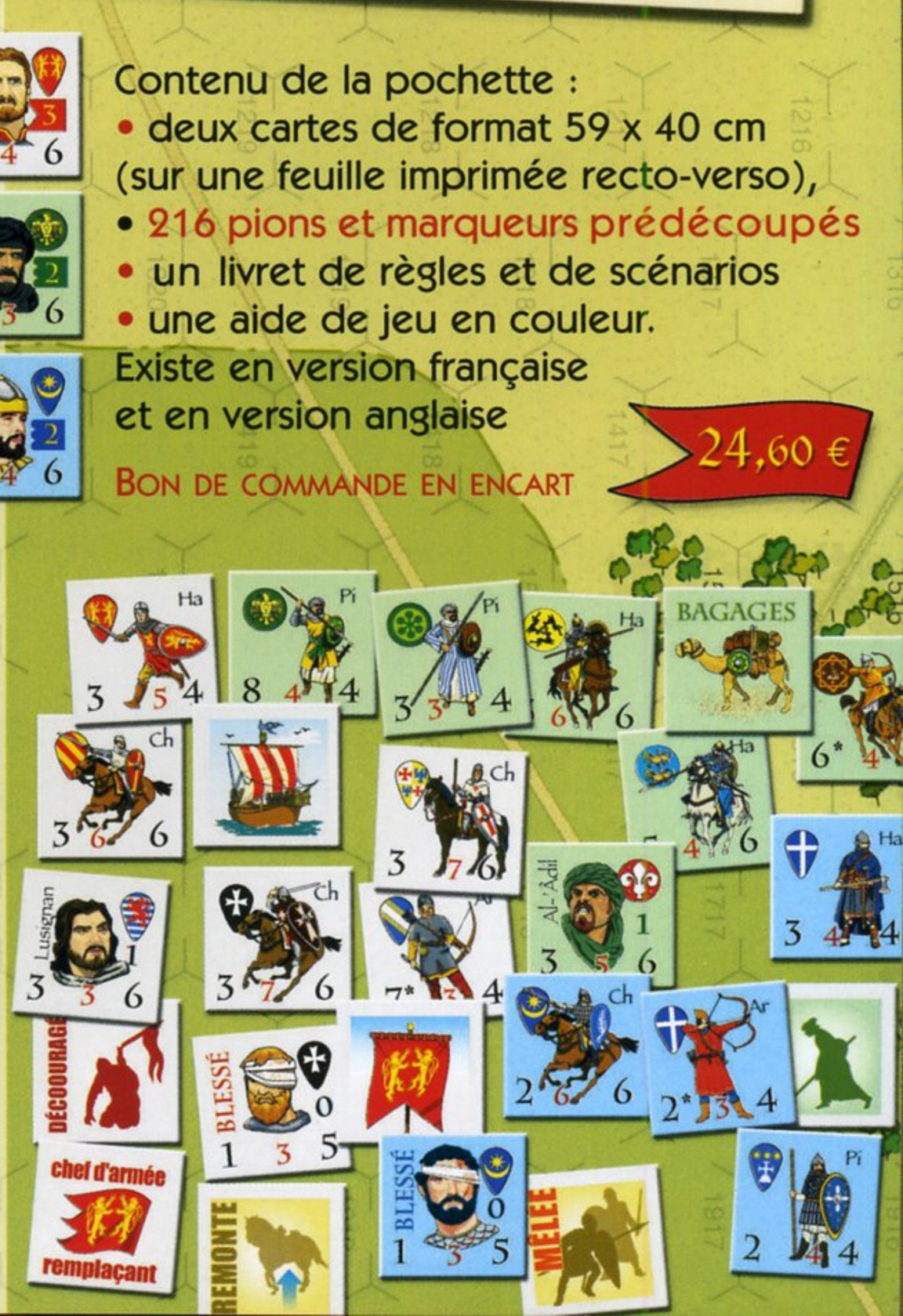


Contenu de la pochette :
- deux cartes de format 59 x 40 cm (sur une feuille imprimée recto-verso),
- 216 pions et marqueurs prédécoupés
- un livret de règles et de scénarios
- une aide de jeu en couleur.

Existe en version française et en version anglaise

BON DE COMMANDE EN ENCART

24,60 €



DOUBLE CROSS

Fortitude **NORTH**
Possible débarquement en Scandinavie

Dans la prochaine manche au Damier un espion historique allié ne peut pas bouger

DOUBLE CROSS

Fortitude **SOUTH**
Fausse concentration de troupes alliées à proximité de Calais

Le premier espion allié rejoint sur son secteur , ne pourra pas s'enfuir

DOUBLE CROSS

DÉPLACEMENT !

Goesta Carol

Nikolaus Ritter (Dr Rantzau)

Hugo Blechner

et dans la prochaine manche deux espions anglais pourront essayer de passer du Damier à la Carte

DOUBLE CROSS

DÉPLACEMENT !

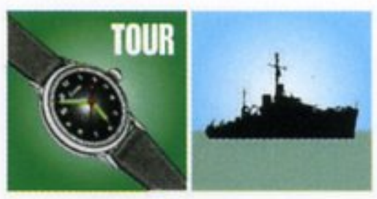
Herbert Wichman

Wolf Schmidt (Hansen)

Mathilde Carré

Pions simple face

© VAEVICTIS - HISTOIRE & COLLECTIONS



Opération fortitude

Cartes et pions à contrecoller et à découper

BON À RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT À : **HISTOIRE & COLLECTIONS** • *5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11 • France*

JE M'ABONNE pour un an à **VAE VICTIS**

	France	Dom+Export
• **Formule intégrale** : bimestriel (6 n°) + hors-série (2 n°) + 2 jeux :	☐ 70,00 €	☐ 81,60 €
• **Formule couplée** : bimestriel (6 n°) + hors-série (2 n°) :	☐ 41,50 €	☐ 48,00 €
• Formule simple : bimestriel seul (6 n°) :	☐ 32,00 €	☐ 37,20 €

Je commande le(s) jeu(x) : ☐ Essling 1809 *(❑English version)* . . . . . 23,00 € *+ port* [1] ☐ Arnhem 44 . .: 23,00 € *+ port*[1]

NOUVEAU ! ☐ Le Lion & l'épée *(❑English version)* . . 24,60 € *+ port* [1] ☐ Le Lion & l'épée +HS 13 : 31 €[3]

OFFRE SPÉCIALE *: pour l'achat couplé du jeu Le Lion et l'Epée + le Hors-Série 13 : les frais de port sont* ***OFFERTS***

☐ Je commande le(s) hors-série *(cercler)* : **n°11 - 13** : 6,50 € *le H-S* • **n°12** (1809) : 7,50 € *le H-S*

JE COMMANDE LE(S) LIVRE(S)

☐ **les Paras français en Indochine 1945-1954** - *HIS0325* . . . . . : **37,95 €**[3]	☐ **les Casques de paras américains 1945-1954** - *HIS0371* . . . . . : **42,70 €**[3]
☐ **60 ans d'avions de combat** - *HIS0348* . . . . . : **40,80 €**[3]	☐ **les Pubs de la Victoire** - *HIS0363* . . . . . : **37,95 €**[3]
☐ **la 2e DB dans la libération de Paris Tome 1**- *HIS0333* . . . . . : **37,95 €**[3]	☐ **la 2e DB dans la libération de Paris Tome 2** - *HIS0370* . . . . . : **37,95 €**[3]

TOTAL GÉNÉRAL . . . . . ___,___ €

Ci-joint mon règlement par ❑ Chèque bancaire ❑ Mandat
à l'ordre d'Histoire & Collections

VAE093

❑ CB n°
expirant en ___ ___ *mois* ___ ___ *année* *Clé* ___ ___ ___ *(3 derniers chiffres au dos de votre CB)*

Signature :

FRAIS DE PORT *(1 - magazines)*

France	1 ex. : 3 €.	2 à 5 ex.: 5 €.	6 à 12 ex.: 8 €	12 et +: **GRATUIT**
DOM-TOM-Europe	1 ex. : 8 €.	2 à 5 ex.: 12 €	6 à 12 ex.: 15 €	12 et +: 18 €.
USA & Canada	1 ex. : 12 €	2 à 5 ex.: 15 €.	6 à 12 ex.: 18 €	12 et +: nous consulter
Autres pays.	1 ex. : 15 €.	2 à 5 ex.: 18 €.	5 ex. et + : nous consulter.	
France	1 ex. : 5 €	2 ex. : 8 €	3 et +: **GRATUIT**	

3. Promotions port gratuit limitées à : France, DOM-TOM & Europee : Autres pays, ajouter les frais de port.

Nom ___

Prénom ___

Adresse ___

___

Code postal ___ ville ___

Pays ___ Tél. ___

ABWEHR

La doublure de Montgomery est démasquée à Gibraltar

*Tentative de fuite allemande : **-1 au dé***

ABWEHR

Discours imprudent d'un diplomate anglais

Le dernier espion allié passé du Damier à la Carte, est tué

ABWEHR

Rommel ordonne de renforcer la défense en Normandie

*Tentative de repérage allemande : **-1 au dé***

ABWEHR

Meilleure entente entre Heydrich et Canaris : les services secrets allemands sont plus efficaces

*Premier combat allemand : **+1 au dé***

ABWEHR

Rafle de la Gestapo à Cherbourg

S'il y a un espion allié blessé, il meurt.

ABWEHR

Soupçons allemands sur le double jeu d'*Enigma*

L'Allié doit révéler un de ses espions qui n'est pas sur la carte

ABWEHR

Importantes et rassurantes informations de Norvège

Dans la prochaine phase des Dames, un espion historique allié ne pourra pas bouger

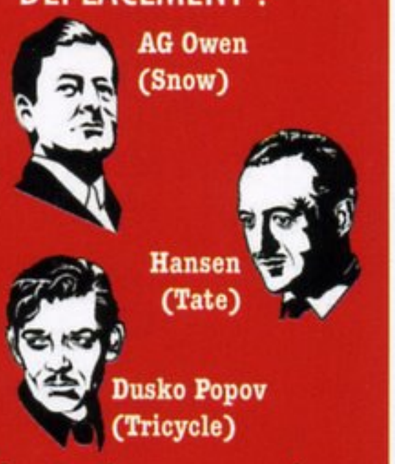
ABWEHR

Photo révélatrice du bluff de la 5th US Army en Grande Bretagne

Le premier espion allié rejoint dans sa case, ne pourra pas s'enfuir.

ABWEHR

DÉPLACEMENT !



et la prochaine manche, deux espions allemands pourront tenter le passage du Damier à la Carte

ABWEHR

DÉPLACEMENT !

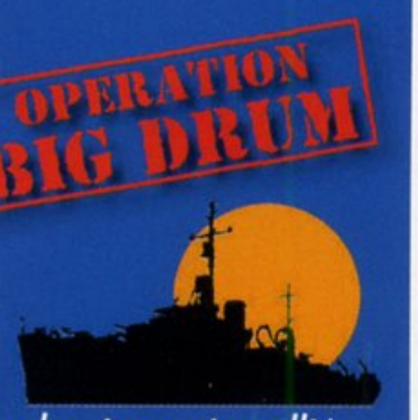
DOUBLE CROSS

Opérations massives de la 2e Division d'infanterie canadienne dans le Kent

*Tentative de fuite alliée : **-1 au dé***

DOUBLE CROSS

ATTAQUE AMPHIBIE à la pointe de Barfleur



Le dernier espion allié passé de la Carte au Damier est tué

DOUBLE CROSS

Les agents secrets alliés achètent beaucoup de carte Michelin n°51

*Tentatives de repérage alliée : **-1 au dé***

DOUBLE CROSS

ATTAQUE AMPHIBIE à Boulogne

*Premier combat allié : **+1 au dé***

DOUBLE CROSS

ATTAQUE AMPHIBIE à Cap Antifer

S'il y a un espion allemand blessé, il meurt

DOUBLE CROSS

La nouvelle filtre : Georges PATTON sera là !

L'Allemand doit révéler un de ses espions qui n'est pas sur la carte

NOUVEAUTÉS HISTOIRE & COLLECTIONS

Les PARAS FRANÇAIS en INDOCHINE

Les troupes aéroportées de l'armée française ont connu une croissance fulgurante au cours de la guerre d'Indochine, après les prémices des unités mises sur pied en 1943-1945.
Du point de vue de l'uniforme et des équipements, cette période est caractérisée par une grande hétérogénéité, s'exprimant par des silhouettes de combattants originales.
Ce premier tome est focalisé sur la guerre d'Indochine, les tenues et les équipements spécifiques à ce conflit.
Il contient également une étude de fond des premières tenues de saut françaises.

208 pages - **500** photos - **25** reconstitutions

Les CASQUES de PARACHUTISTES AMÉRICAINS

Michel De Trez a ouvert les vitrines et les réserves du Centre Historique des Parachutistes du Jour-J, pour nous présenter cette bible du casque parachutiste américain.
Cet ouvrage, première étude sur les différents marquages de casque, est unique en son genre par la qualité de la collection présentée et par les images inédites dénichées dans les tiroirs des vétérans, apportant l'iconographie nécessaire pour l'illustrer.
Sans aucun doute, il réservera aux lecteurs les plus initiés quelques surprises cachées et ravira les amateurs désireux de satisfaire leurs connaissances.

272 pages - **400** photos - **150** casques

60 ANS D'AVIONS de COMBAT

de la Grande Guerre au Vietnam

De la bataille de la Marne à la fin de la guerre du Vietnam, cette « première moitié » du XXe siècle est sans nul doute à marquer du sceau du conflit aérien.
Avec les 400 profils et illustrations contenus dans cet ouvrage, Bruno Pautigny, brosse les portraits mécaniques des plus célèbres chasseurs et bombardiers de tous les grands conflits du siècle dernier.

160 pages - **400** profils

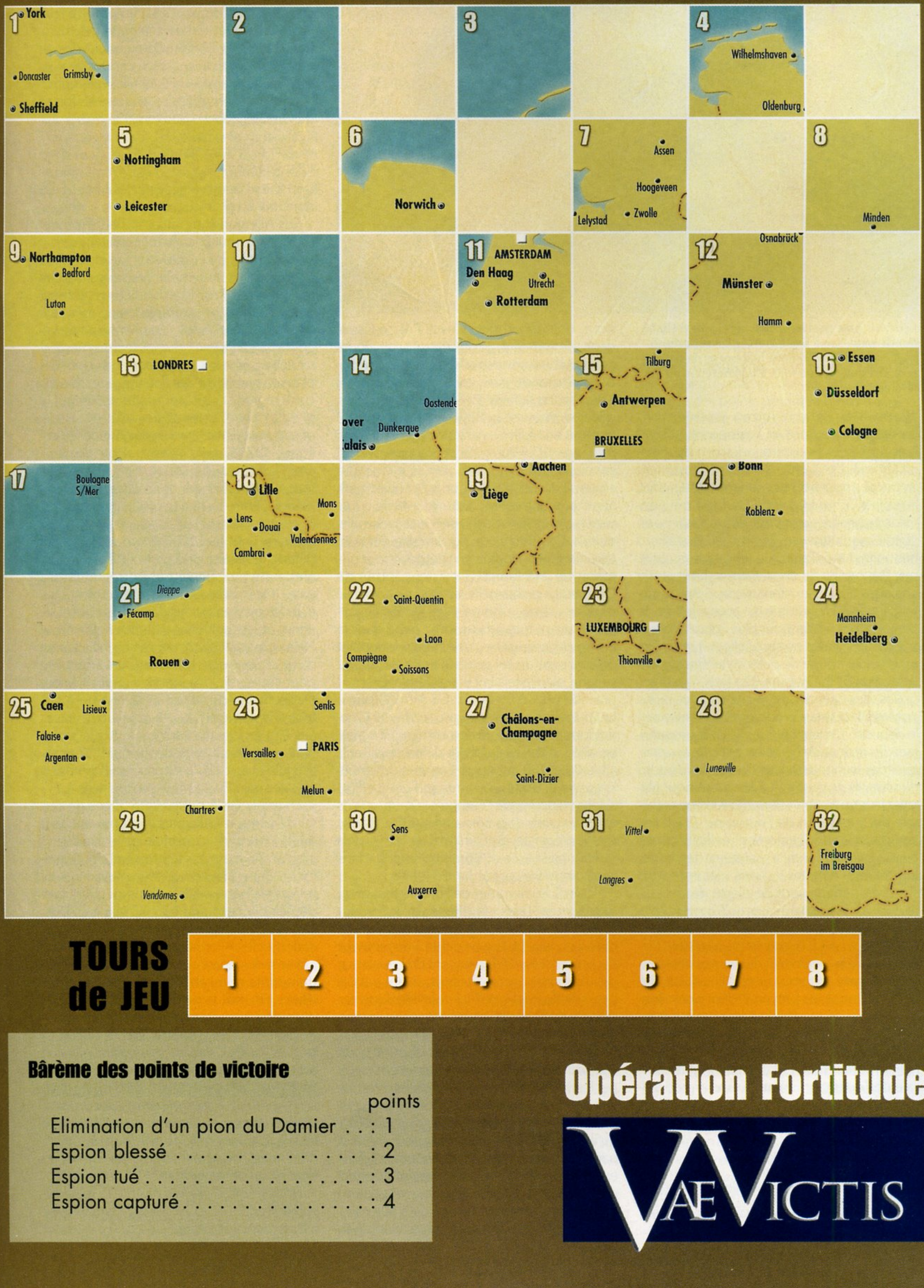
les PUBS de la VICTOIRE

L'aviation américaine de la deuxième guerre mondiale racontée par la publicité.
Découvrez, ou redécouvrez, le exploits des membres de l'US Army Air Forces, leurs préoccupations mais aussi leur vie au jour le jour, à travers une sélection de plus de 350 annonces publicitaires publiées par les sociétés industrielles et commerciales engagées dans le formidable effort de guerre américain.
Partez à la rencontre du plus fantastique déploiement d'artistes jamais mobilisés aux États-Unis pour soutenir les forces armées et les travailleurs du Home Front.

176 pages - **350** annonces publicitaires

BON DE COMMANDE EN ENCART

le Damier



TOURS de JEU	1	2	3	4	5	6	7	8

Bârème des points de victoire

	points
Elimination d'un pion du Damier . .	: 1
Espion blessé	: 2
Espion tué	: 3
Espion capturé	: 4

Opération Fortitude

VAE VICTIS

Ci-dessus. **Une position allemande, près d'Utah Beach, peut-être à Saint-Marcouf, vue après sa capture. Des fortifications bétonnées de ce type sont rares en Normandie, à la différence du Pas de Calais.** *NA*

North ». Une « Fourth Army » est créée dans le nord du Royaume-Uni, regroupant 350000 hommes, sous le commandement du général Thorne. Ce dernier se met sérieusement au travail... pour tromper son monde. En effet, hormis la 52nd Highland Division qui s'entraîne ostensiblement pour des opérations en région montagneuse, il commande d'abord des unités américaines ou anglaises imaginaires. Pas moins de six divisions d'infanterie anglaises fictives existent alors au Royaume-Uni. Parfois, des unités de seconde importance se font passer pour plus importantes et puissantes qu'elles ne sont, telle la 42nd Infantry Brigade, troupe de défense territoriale, qui devient la 57th Division. De faux messages radios, des agents doubles et des questions posées à la résistance norvégienne renforcent le dispositif. De leur côté, les Soviétiques montent des actions de harcèlement censées masquer des reconnaissances des rivages du nord du pays. Ils en profitent également pour planifier leur opération « Petsamo-Kirkenes » prévue pour le début de l'automne 1944. Les Soviétiques sont également sollicités pour inciter les Allemands à maintenir des forces importantes dans les Balkans – les intentions de Staline manquent de clarté dans cette région[2]. Le plan anglo-saxon « Zeppelin » planifie en effet une « attaque » contre la Grèce et la Dalmatie. En l'occurrence, les Alliés s'inquiètent de la médiocrité des leurres déployés et envisagent un temps de transférer une division des Indes au Moyen-Orient pour donner un peu de crédibilité à leur fable. On se rabat finalement sur « Vendetta » censée frapper le secteur de Narbonne...

« Fortitude South » constitue l'épine dorsale de l'opération. Là aussi, une armée fantôme se créée, sous les ordres du bouillant Patton. Le 1st US Army Group, soit 22 divisions, doit débarquer dans le Pas-de-Calais depuis le sud-est de l'Angleterre. Si on ajoute les véritables armées alliées, cela fait beaucoup de monde, mais comme les Allemands estiment en janvier 1944 que 55 divisions alliées se trouvent au Royaume-Uni et non 37 comme en réalité... A l'instar de la « Fourth Army », le 1st US Army Group s'appuie d'abord sur des unités fantômes, dont le trafic radio s'intensifie à partir d'avril, mais fait également appel aux leurres, sa proximité avec le continent facilitant les vols de reconnaissance allemands. Des décors de carton-pâte côtoient des chars en carton ou en caoutchouc et pas moins de 240 faux LCT existent autour de Douvres. Le problème reste qu'il faut un public pour ce « show » même si les sorties de Patton trouvent toujours un large écho dans la presse anglo-saxonne , les Allemands doutant en outre qu'un tel général soit relégué au second plan. Mais la Luftwaffe n'a guère le potentiel pour épier le « 1st US Army Group ». Le 21 janvier, elle entame, sur ordre de Goering, une campagne de bombardement contre les villes anglaises. Selon les défenseurs, seuls 13 Ju-88 et 188 attaquent Londres cette nuit-là quand le Bomber Command envoie 850 avions au-dessus de l'Europe[3]... D'autres raids visent les ports de la côte anglaise, là aussi des coups d'épingle, avec un total de 129 sorties – reconnaissance et bombardement - dans les six semaines précédant le Jour-J...

Au final, les hommes de l'ombre jouent un rôle essentiel dans « Fortitude ». L'action des espions et des résistants devient maintenant mieux connue, grâce en partie à des œuvres de fiction[4]. Les Alliés profitent de l'existence de nombreux agents doubles, vivant parfois bien loin du Royaume-Uni pour intoxiquer les services de l'Abwehr. Le plus efficace demeure sans nul doute le Catalan Juan Pujol, dit « Garbo », travaillant depuis Lisbonne pour les Allemands. Son offre de service refusée par les Anglais, il livre à l'Abwehr des informations sur le Royaume-Uni, parfois simplement tirées de la presse ! Apprenant grâce à ULTRA qu'il est considéré comme une source fiable par les Allemands, les Britanniques l'enrôlent enfin. « Garbo » devient un élément essentiel de « Fortitude », créé un réseau imaginaire d'agents et envoie pas moins de 1 200 messages à l'Abwehr. Plusieurs autres agents participent à cet effort d'intoxication, certains particulièrement troubles, tel Henri Déricourt, du réseau « Prosper ». Il est en partie à l'origine de l'arrestation de la plupart des membres du réseau dont on a prétendu qu'il avait été sacrifié dans le cadre de « Fortitude ».

Dans tous les cas, le 6 juin, les Alliés prennent pied en Normandie sans que les forces du Pas-de-Calais ne bougent.

« Fortitude » à l'épreuve

« L'intoxication » lancée par les Alliés a-t-elle donc été un plein succès ?

Les Allemands n'ont jamais entièrement mordu aux multiples hameçons tendus par « Bodyguard »/« Fortitude ». Les diversions norvégiennes ne semblent pas avoir été une réussite, la seule division blindée présente sur place quittant par exemple le pays dès l'été 1943 pour être remplacée par une petite brigade ad-hoc. Idem pour les leurres méditerranéens même si les Allemands prévoient des plans de réaction à des débarquements dans cette région – sans pour autant éliminer la tête de pont d'Anzio en février 1944 – et ne dégarniront jamais l'extrémité nord de l'Adriatique – OZAK dans la terminologie germanique -, la route la plus courte vers Vienne... Surtout, ils appréhendent une attaque en Normandie, entre Le Havre et Cherbourg. C'est le cas de Rommel, bien sûr, mais aussi de Marcks, chef du LXXXIV.Armee-Korps qui défend le secteur visé par les Alliés. Ce dernier a même calculé très correctement la date... Des marins et des aviateurs voient juste dans les concentrations de navires alliés et les zones ciblées par les bombardements. Même Hitler, pourtant plutôt convaincu initialement d'une attaque dans le Pas-de-Calais, s'inquiète pour l'ouest de la Seine. Des renforts y sont d'ailleurs expédiés, dont la célèbre 352.Infanterie-Division, qui cause beaucoup de tracas aux GI's, à « Omaha » et après le Jour-J. Cependant, nul ne peut contester que, globalement, le 6 juin et au-delà, la surprise et la confusion voulues par « Fortitude » fonctionnent.

En effet, s'ils n'ont pas été dupes de certains leurres, les Allemands se convainquent que « Overlord » constitue, certes un assaut important, mais pas le principal débarquement. Dépendant d'agents au Royaume-Uni retournés par les Alliés, ils ne peuvent que démêler le faux... du faux. Grâce à ULTRA, les Alliés modifient leurs opérations d'intoxication et les Allemands s'accrochent à leur postulat de départ, surestimant toujours grandement le nombre d'unités combattantes alliées. Fin mai, ils pensent avoir affaire à 79 divisions quand seules 52 se trouvent au Royaume-Uni. Le groupe d'armées de Patton, face au Pas-de-Calais, ne correspond pas à un avatar dans ces circonstances sans oublier l'intensité des bombardements sur la région, bien après le 6 juin. Par conséquent, pendant quasiment deux mois, le gros de la XV.Armee reste sur la rive droite de la Seine et la crainte d'un autre débarquement semble avoir perduré jusqu'en septembre !

Finalement, si elle n'a pas été la seule raison du succès de « Overlord », « Fortitude » y a fortement contribué. ❑

2 - Voir notre article sur les batailles en Roumanie au printemps 1944 dans *W* n°81.

3 - Cette campagne de bombardement allemande est surnommée le « Baby-Blitz ».

4 - On pense à « l'arme à l'œil » de Ken Follett et à « Fortitude » de Larry Collins.

deux espions terminées, on passe à d'autres espions et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la manche.

- Les joueurs ne sont pas obligés à déplacer tous leurs espions. En effet, si un espion reste sans bouger pendant une manche entière, aussi bien dans sa Première phase de la carte qu'au cours de la Seconde, (c'est-à-dire au cours des phases 2 et 5) il peut être déplacé sur le damier, dans la case géographique correspondante, avant de piocher la carte à la fin de la manche. Pour se rappeler du fait qu'un espion essaye ce « passage », tournez la carte sur le verso. Le passage est permis à un **seul espion** à chaque manche, sauf si les cartes donnent des indications différentes.

Attention ! Sur le damier les espions « historiques », ou avec un nom et qui proviennent de la carte, fonctionnent dans le jeu en tant que « dames » et peuvent procéder aussi bien en avant qu'en arrière, à moins qu'ils n'aient été blessés dans un combat précédent.

5.3 - Phase du calcul intermédiaire

Les joueurs comptent les points obtenus jusqu'à ce moment (voir 2) et ils les marquent pour un comptage provisoire.

5.4 - Seconde phase du damier

Elle se déroule comme la Phase 1 mais avec l'initiative qui revient à l'Allemand.

5.5 - Seconde phase de la Carte

Elle se déroule comme la Phase 2 mais avec l'initiative qui revient à l'Allié.

5.6 - Phase de la ligne côtière

Les joueurs comptent à nouveau les points obtenus, les ajoutent à ceux de la Phase 3 et piochent une carte Abwehr si les Allemands ont l'avantage ou une carte Double Cross si les Alliés ont l'avantage. Les indications de la carte sont immédiatement appliquées et le pion de la ligne côtière se déplace d'un nombre de cases vers le côté avantageux correspondant aux points calculés.

***Exemples** : l'Allemand a obtenu 4 points contre 2 à l'Anglais, le pion est déplacé de deux cases vers Brest ; si l'Allié a obtenu 3 points contre 2 à l'Allemand, on déplace le pion d'une case vers Calais.*

La carte est de toute façon laissée découverte pour se rappeler des instructions qu'elle apporte relatives à la manche suivante.

Si la carte qui est tournée est « **Déplacement** ! »[2], la procédure est différente. En plus du déplacement du pion de la ligne côtière, il faut aussi déplacer les espions indiqués sur la carte qui sont effectivement sur la carte géographique, s'ils sont sur le damier, ils ne sont pas déplacés.

Pour les déplacer, le joueur adverse des espions déplacés jette **1d6** et pose l'espion à l'est ou à l'ouest d'un nombre de cases correspondant au résultat. Puis il rejette **1d6** et suit la même procédure vers le nord ou le sud.

***Note** : il ne peut y avoir qu'un espion par case.*

On passe ensuite à la deuxième manche.

6 - ACTIONS DE JEU

6.1 - Mouvement

Alors que le mouvement sur le damier suit les règles du jeu des dames, le mouvement sur la carte présente ses propres règles.

- Les espions peuvent se déplacer d'un nombre de cases égal à leurs points mouvement.
- Pour passer du continent à la Grande-Bretagne, on doit tenir compte que la présence de la mer – même si elle confine avec des portions de terre – fait dépenser un point de mouvement additionnel pour chaque case.
- On ne peut pas bouger en diagonale : un espion qui est dans un hexagone peut aller en avant ou bien en arrière, à droite ou à gauche.

6.2 - Fuite du damier

Un espion qui se trouve sur le damier et qui est en train d'être mangé peut « fuir » en se déplaçant sur la case correspondante de la carte géographique, à condition que cette case soit libre d'espions amis et/ou ennemis. Pendant qu'il fuit, il jette **1d6** comme s'il subissait le feu ennemi, en particulier celui de l'espion qui va le « manger ». On compare le score de combat de l'espion qui joue avec sa valeur de combat :

- Score **inférieur ou égal** : la fuite réussit, le pion chassé arrive indemne sur la carte, mais si dans la phase suivante un espion ennemi entre dans sa case il ne pourra pas fuir et il sera automatiquement repéré. L'espion qui était en train de la manger reste à sa place sur le damier.
- Score **supérieur d'un point** par rapport ala valeur de combat : l'espion réussit à fuir mais il est blessé ; les mêmes règles sont valables pour son impossibilité de fuir et pour le repérage automatique ; le pion espion qui a joué prend la place de l'espion qui voulait s'enfuir.
- Score **supérieur de deux points ou plus** : l'espion meurt et l'espion ennemi qui a joué est déplacé comme s'il l'avait mangé.

6.3 - Fuite de la carte géographique

Si un espion se trouve dans une case et dans celle-ci entre un espion ennemi qui s'y arrête, l'espion présent peut chercher à fuir. le jouer jette **1d6** et compare le résultat avec le score de fuite :

- Si le score est **supérieur** au score de fuite, la tentative échoue et l'espion reste où il est.
- Si le score est **égal**, l'espion peut fuir en se déplaçant d'une case, mais c'est le joueur adverse qui choisit où il se place. Cette éventualité est importante ! En effet, si un espion en fuite est forcé à entrer dans un espace avec un espion ennemi, il est capturé par l'ennemi !
- Si le score est **inférieur** au score de fuite l'espion peut fuir en se déplaçant d'un espace où il veut.

6.4 - Repérage

Un espion qui n'essaye pas de fuir peut tenter de repérer l'ennemi qui veut entrer sa case ; si cela ne se fait pas, l'espion qui n'a pas réussi à fuir peut être repéré par l'espion ennemi qui est entré dans sa case. L'espion qui tente d'en repérer un autre, doit obtenir **deux fois de suite**, avec **1d6**, un score **inférieur** à son score de repérage.

Si n'importe quel repérage réussit, les deux espions restent dans la case et doivent obligatoirement combattre (voir le Combat). Si la tentative ne réussit pas, les deux espions restent bloqués dans la case et dans la phase suivante de la carte ils pourront ressayer de fuir et/ou de repérer quelqu'un.

***Exemple** : Un agent anglais se trouve dans une case de la carte, Nikolas Ritter y entre et l'espion anglais n'essaye pas de s'échapper. N. Ritter essaye alor de le repérer. Il obtient 3 et 4 avec deux jets de d6, sa valeur de découverte est de 5, le repérage est un succès. Les deux pions sont bloqués dans la case, ils se battront pendant la prochaine phase de combat. Si N. Ritter avait obtenu un 6 il n'aurait pas repérer l'agent anglais, les deux pions auraient été bloqués dans la case mais ils auraient pu chercher à se découvrir ou s'échapper ultérieurement.*

6.5 - Combat

Pour le combat on utilise les valeurs respectives des agents, et la procédure est la suivante : les deux joueurs ajoutent le résultat d'un jet de **2d6**. Si un joueur combat contre l'espion qu'il vient de repérer, il ajoute **+ 2** au résultat global. Celui qui obtient le résultat le plus haut est le gagnant :

- Si le score du gagnant est de **cinq points (ou plus) supérieur** à celui du vaincu, l'espion ennemi est capturé : il est enlevé du jeu et le joueur marque les points de capture pour en tenir compte dans les phases 3 et 5.
- Si le score du gagnant est **supérieur de plus de trois points** à celui de l'ennemi, l'espion est tué, on l'enlève du jeu et on tient compte des points pour les phases 3 et 5.
- Si le score du gagnant **est supérieur de trois points** à celui de l'ennemi, l'espion est blessé, il fuit en se déplaçant d'un espace et s'arrête dans un espace choisi par le gagnant, un espion blessé qui est blessé à nouveau meurt. Même dans ce cas, on tient compte des points pour la blessure d'un espion.
- Si le score du gagnant **est supérieur de deux points** à celui de l'ennemi, l'espion fuit en se déplaçant d'un espace et le gagnant peut choisir où le placer.
- Si le score du gagnant est **supérieur d'un point** à celui de l'ennemi, l'espion fuit en se déplaçant d'un espace et le perdant choisit où se placer.
- Si les scores **sont égaux**, les deux espions abandonnent l'espace, en choisissant où se placer ; l'espion qui est arrivé deuxième dans l'espace choisit d'abord.

***Exemple** : H. Wichman (valeur de combat 5) se bat contre un agent anglais (valeur 3) qu'i a découvert. Les deux joueurs jettent 2d6, Wichman obtient 8 pour un résultat final de 15 (8 + 5 + 2 pour avoir découvert l'agent anglais). L'espion anglais obtient 7 pour un résultat final de 10 (7 + 3). la différence entre les deux est de 5, l'agent anglais est capturé. Si Wichman avait obtenu 14, l'agent anglais aurait été tué, 13, il aurait été blessé, etc.*

6.6 - L'amour, toujours l'amour

Deux pions espions représentent des personnages féminins : Mathilde Carré, contrôlée par les Allemands, et Lily Serguyev, dite Treasure, contrôlée par les Alliés. La **première fois** qu'une de ces espionnes essaye de capturer ou est capturée, elle peut faire tomber amoureux son ennemi, ou elle peut en tomber amoureuse. Par conséquent, une fois terminée son action, le joueur propriétaire jette **1d6**, si le résultat est impair le résultat obtenu au départ s'inverse.

***Exemple** : si Treasure, avait capturé n'importe quel espion ennemi, c'est elle qui est capturée et les points de capture sont pour l'Allemand. Ou bien, si un Anglais cherche à capturer Mathilde Carré et il réussit, avec un coup de dé impair c'est lui qui est capturé et les points vont à l'Allemand.* ❑

2 - Attention il y a deux types de carte « Déplacement ! », une simple ou le joueur bouge les espions de l'ennemi et une autre ou en plus de bouger les espions de l'ennemi il pourra bouger deux de ses propres espions du damier vers la carte au tour suivant.

Traduction Sara Di Vittori.

SALUTE 2010

Comme chaque printemps depuis 29 ans, le club des South London Warlords a organisé la plus grande manifestation européenne dédiée aux jeux de figurines. Ainsi, Salute s'est tenu le 24 avril dans le centre d'exposition d'Excel dans la banlieue de Londres : ce salon a réussi encore une fois l'exploit de réunir une centaine d'exposants, et autant de tables de démonstration ou participatives. Il n'y avait par contre pas autant de nouveautés qu'à l'habitude : la mode étant au 25 mm plastique, on a quand même pu acheter les Vikings de *Gripping Beast* et les Grecs de *Immortal*. La nouvelle version de *Warhammer Ancient Battles* aurait dû créer l'évènement, mais son prix assez prohibitif a calmé les ardeurs des acheteurs compulsifs. Le seul vrai regret est finalement, comme chaque année, de ne pas avoir le temps, pendant les 7 heures que dure le salon, de participer à quelques démos et de voir tous les produits proposés, qui ne se limitent pas aux figurines neuves ou d'occasion, mais aussi aux livres, *wargames*, décors, matériel de peinture ou sculpture.

Quelques tables de démonstration et participation.

1 : Les rebelles afghans ont abattu un hélicoptère russe et tendent une embuscade au convoi qui vient récupérer les pilotes.

2 : Une station offshore a été remorquée sur les côtes anglaises et est inspectée par les unités de sécurité.

3 : décor typiquement londonien pour un jeu dans l'univers du Docteur Who.

4 : Siège d'un monastère fortifié au temps des samouraïs.

5 : Les géants règnent en maîtres sur le champ de bataille.

6 : Un oppidum gaulois assiégé par les légions romaines.

7 : Pendant un match de *Bloodbowl*, le spectacle est autant dans les tribunes que sur le terrain.

8 : Un village en ruine sur le front russe.

9 : La bataille de Blenheim entre Franco-Bavarois et Anglais le 13 août 1704.

10 : la bataille de Bussaco en 1810.

11 : DCA et Corsairs défendent la flotte américaine contre les kamikazes.

12 : Premiers combats aériens en 1914 au-dessus de la Belgique.

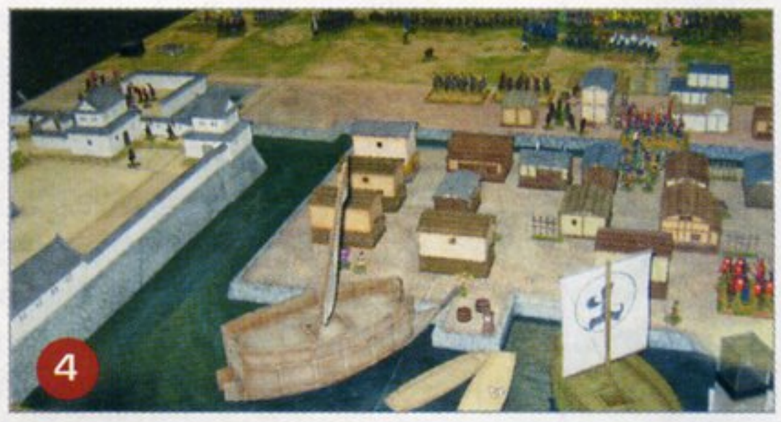
13 : La dernière offensive austro-hongroise en Italie en 1918.

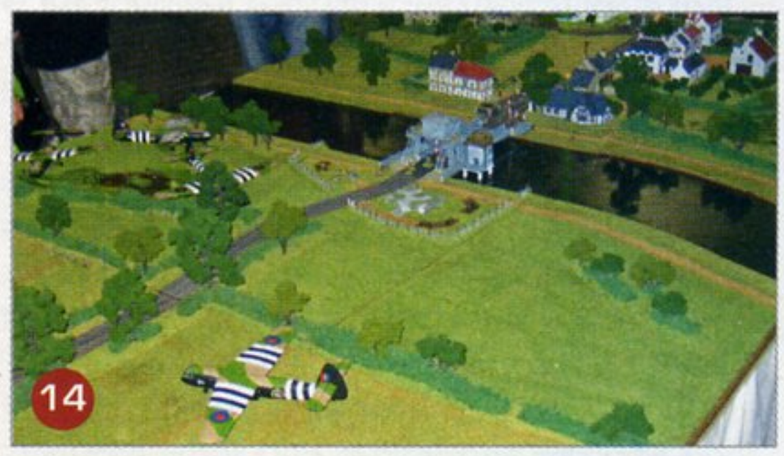
14 : Les planeurs des paras anglais viennent de se poser près de Pégasus Bridge.

15 : *Governance of Technologie*, nouvelle gamme de décors et figurines SF.

16 : Normandie 44 : des Thunderbolts attaquent une colonne blindée allemande.

Photos Dominique Sanches





CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Juillet 2010

– 14 - 17 juillet 2010 : Qautre jours de jeux et d'histoire à Pontoy (57)

Du 14 au 17 juillet sont organisés 4 jours de jeux et d'histoire à Pontoy (Moselle 57, à 10 kms de Metz). Au programme, jeux de plateau historiques et wargames « papiers ». Restauration sur place. Débutants bienvenus.

Site : www.warg-est.com **Contact** : Philippe au 06 72 21 63 54 (heures de bureau)

TOURNOI NORMAND

Le 11e Tournoi Normand de jeu d'histoire organisé par l'association des Chevaliers du Littoral s'est déroulé les 17 et 18 avril derniers à Montivilliers en Seine-Maritime. Pour cette nouvelle édition, trois tournois étaient proposés : un tournoi *LoTOW* sur le thème de « la mine de l'allemand perdu », un tournoi *DBA* en poule ouverte, un tournoi *FoG* disputé sur les 2 jours en 2 poules antiques et médiévales, ainsi qu'une exposition sur le jeu d'histoire « Histoire de jouer » et la présence de deux exposants. Environ un soixante de joueurs venant de Rouen, Caen, Paris, Pau et même de Bruxelles se sont affrontés durant ces deux jours afin de décrocher le titre de « seigneur de Normandie ».

LoTOW : 1 - Samir DJUROVIC ; 2 - Eric Sugier ; 3 - Julien Watel

DBA : 1 - Thibaut PATRY ; 2 - Thomas TETARD ; 3 - Pierre NACHBAR

A noter que la relève est assurée car Thibaut âgé de 15 ans à remporter son 1er tournoi.

FoG - Poule médiévale : 1 - Frédéric DUFOUR ; 2 - Olivier DADER ; 3 - Lionel COLIN

Poule antique : 1 - Hubert BRETAGNE ; 2 - Guillaume FREMONT ; 3 - Anthony LEROY

Les tournois se sont déroulés dans une parfaite ambiance et le repas du soir a permis de refaire le monde du jeu d'histoire dans une ambiance conviviale.

La remise des prix et du titre de seigneur de Normandie

a eu lieu en présence de Madame l'adjointe au maire de Montivilliers et avec la participation des « Compagnons pour Hasting » (groupe de reconstitution historique sur la période Guillaume Le Conquérant).

DEFERLANTE LUDIQUE DE SAINT-MEEN-LE-GRAND

Les 1er et 2 mai derniers s'est déroulée la première Déferlante ludique à Saint-Méen-le-Grand, salle Théodore Botrel, organisée par les Troupes de Merlin et la Quête du jeu. Cette manifestation avait pour but la découverte du jeu ludique avec un accent sur le jeu de figurines. En effet, 15 tables de reconstitution, initiation et compétition étaient proposées, ainsi que divers jeux de plateau et vidéo. Le club des Hussards d'Isengard, basé à Bruz, proposait un scénario dans la péninsule de Kerch en décembre 1941 avec la règle *Blitzkrieg* ainsi qu'un affrontement entre Pictes et Romains avec la règle *DSC* le tout en 15 mm. Les Grognards du bout du monde, venant de Brest, animaient un plateau *Six Gun Sound*, règle d'escarmouche de la période far-west, en 25 mm. Huchehault présentait *Argad*, une règle d'escarmouche pour la période médiévale en 25 mm, la seule écrite en français et en breton. Les Troupes de Merlin jouaient la période XVIIe-XVIIIe siècles en 25 mm avec une règle maison *Per mare & terram*, jeu d'escarmouche où pirates et soldats de la *Navy* se sont affrontés dans une reconstitution d'un fort et village de la mer des Caraïbes. La règle *Cambrai to Sinaï* permettait de jouer un scénario entre Américains et Allemands en 1944 avec des figurines 6 mm.

La Quête du jeu était présent pour nous faire découvrir des jeux plus fantastiques avec *Anima tactics*, escarmouche où les épées côtoient les armes à feu ainsi que pouvoir magique. Parallèlement un tournoi *Warhammer Battle* où se sont affrontés dans la bonne humeur les Squig d'Angers et les Songes élémentaires de Bréal-sous-Monfort a permis au public de voir que la diversité en jeu de figurines était un

moteur où chacun pouvait trouver de quoi s'amuser. Enfin, les Chevaliers du Centaure avaient envoyé une délégation remarquée qui a permis à tous de découvrir de magnifiques sculptures et peintures sur figurine historique et fantastique.

Pour finir les 70 participants à cette première manifestation ont encouragé l'équipe des Troupes de Merlin et de la Quête du jeu à renouveler l'expérience pour l'année prochaine. Rappelons que vous pouvez retrouver les jours et les lieux où se réunissent ces deux associations sur : http://laquetedujeu.bbactif.com/

PETITES ANNONCES

CLUBS

● **AMSS** Antweren (Belgique) vous annonce sa nouvelle compétition les 5 et 6 mars en 2011 au même endroit. Plus d'info www.amss.be

● **Club** Histoire et Légendes à Pau (64) se réunit tous les seconds vendredis-du mois à la MJC du Lau (21h). 06 69 10 31 80 ou Jean au 06 13 40 41 69

● **Club** Shakko tous les 15 jours le madi après-midi à Sainte Geneviève des Bois (91). Tél : 01 60 15 44 67

● **Club** La Communauté des Ramparts, le vendredi à 20 h à Sélestat (67600), jeux historiques en 15 et 25 mm. Tél : 03 88 85 79 31

● **Recherche** joueurs jeu d'histoire/wargames, figurines toutes époques sur secteur St Avold (57). Séb au 06 63 94 18 84 ou seb57054@hotmail.fr

● **Recherche** partenaires région Florennes, Gerpinnes, Charleroi pour wargame VV et 40k standart et campagne. Tél : 04 98 56 92 59

● **Recherche** joueurs aux environs de Parthenay (79). Francis au 06 08 10 28 46

● **Recherche** partenaires pour divers jeux de plateau/wargames dans la région de Montréal (Quebec). ourspq@hotmail.com

● **Recherche** joeurs région de Gand-Gent ou Zottegem (Belgique) pour jeux de figurines 15 mm principalement. Luc au 09/3391283 (soir)

● **Recherche** joueurs de wargames passionnés sur Genève ou alentours. Marc à mkarrer@erebos.org

● **Recherche** joueurs sur l'Ile de la Réunion toute époque tous types. Contact Mr Bouvard au 06 92 94 72 23 ou yoshinaka@hotmail.fr

FIGURINES

● **Vends** armée romaine 15 mm Corvus Belli (3 légions de 64 figurines + 2 Auxiliaires, 4 Balistes avec Chariots, 15 cavaliers + Etat-major) 450 €. Philippe au 02 44 58 21 88 ou 06 66 74 52 47

● **Vends** figurines plastiques 1/72e neuves et en boîtes toutes époques et toutes marques. Liste sur demande au 04 94 21 84 00

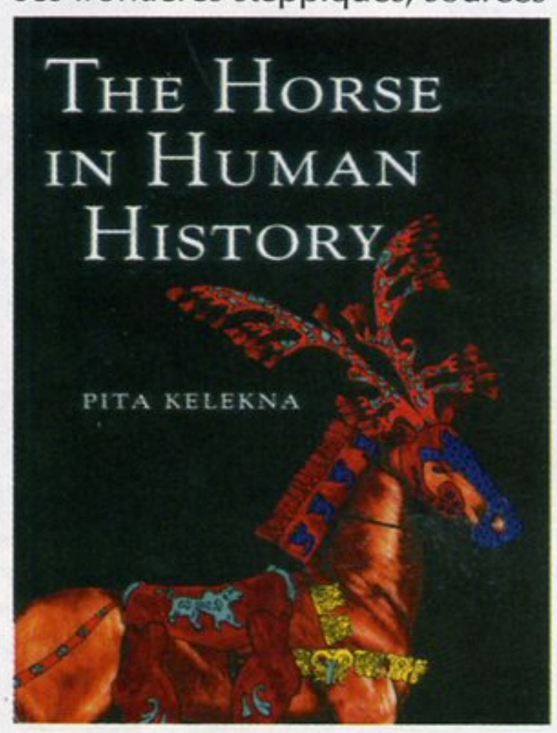
● **Recherche** armées toutes nations Napoléon 15 mm 1789-1815, soclage DBN de préférence, faire offre à brice.cail@sfr.fr

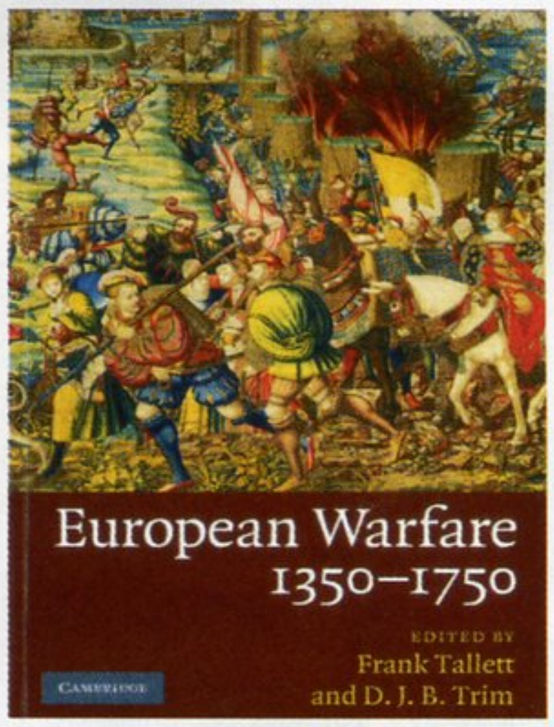
La bibliotheque stratégique

Laurent HENNINGER

Reçu seulement deux Ospreys ce mois-ci : *Erich von Manstein*, dans la collection « Leadership, strategy, conflict », et *Rescuing Mussolini – Gran Sasso 1943*, dans la collection « Raid ». Le premier est une très honnête petite biographie de celui qui reste le meilleur chef militaire allemand de la Seconde Guerre mondiale, car l'auteur n'hésite pas d'évoquer tout autant le talent professionnel de Manstein que ses lâchetés morales ou ses faiblesses tactiques (notamment le fait que ses idées sur la guerre de mouvement, développées avant-guerre, se révélèrent bien trop théoriques au regard de la réalité géographique du sol russe...). Le second porte sur le célèbre raid des commandos SS de Skorzeny pour libérer Mussolini, déposé peu avant par un coup d'État et enfermé (on devrait plutôt dire « assigné à résidence », tant ses conditions de détention étaient clémentes) dans un luxueux hôtel de haute montagne des Apennins. Là encore, si l'auteur n'hésite pas à écorner quelque peu la légende de Skorzeny, il nous offre un luxe de détails particulièrement intéressants pour littéralement « décortiquer » la préparation et l'exécution de cette audacieuse action, au final peu rentable politiquement.

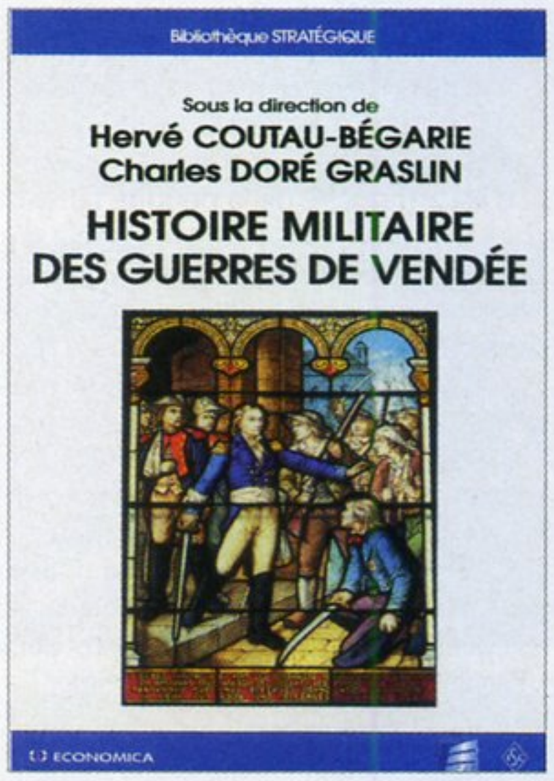
The Horse in Human History, de Pita Kelekna (Cambridge University Press), paru il y a maintenant un an, est une étude d'une exhaustivité rare sur le rôle central qu'occupe cet animal dans l'histoire de l'humanité. Après un premier chapitre introductif sur la paléontologie du cheval, l'auteur détaille son processus de domestication dans le cadre de l'agro-pastoralisme des steppes d'Eurasie, mais également en relation étroite avec le développement de la métallurgie. Le chapitre trois traite des cultures nomades de ces mêmes steppes et des rites qui y furent associés au cheval. Le chapitre quatre traite de l'Asie du Sud (Indes) et du Sud-Ouest (plateau iranien et Moyen Orient), des armées de chariots du Moyen Orient de l'âge de bronze et des premiers chevaux montés pour le combat, ainsi que des rites équestres des Aryens de l'Inde ancienne. De son côté, le chapitre cinq porte sur la Chine et du problème récurrent de ses frontières steppiques, sources





de guerres et d'invasions, mais aussi de richesses infinies et vecteurs d'influence mondiale pour l'empire du Milieu (la « Route de la soie »). Au chapitre six, nous arrivons en Europe, où Celtes, Grecs, Romains, Byzantins et « Romano-Bretons » de l'épopée arthurienne surent mettre à profit ce formidable outil, mais aussi symbole. Les chapitres sept et huit traitent, respectivement de l'extrême importance du cheval dans les conquêtes arabes, puis chez les premiers conquérants turcs (seldjoukides) et chez les croisés (avec leurs ordres équestres). Bien entendu, le chapitre neuf s'étend longuement sur les grandes conquêtes des nomades altaïques (Mongols, Tatars, etc.) du Moyen Age. Enfin, le chapitre dix étudie la conquête « équestre » du Nouveau Monde par les conquistadors espagnols, tandis que le chapitre onze propose des considérations générales et macro-historiques. Un bel essai d'histoire totale, économique, politique, culturelle, technologique et bien entendu militaire. On attend une traduction en français.

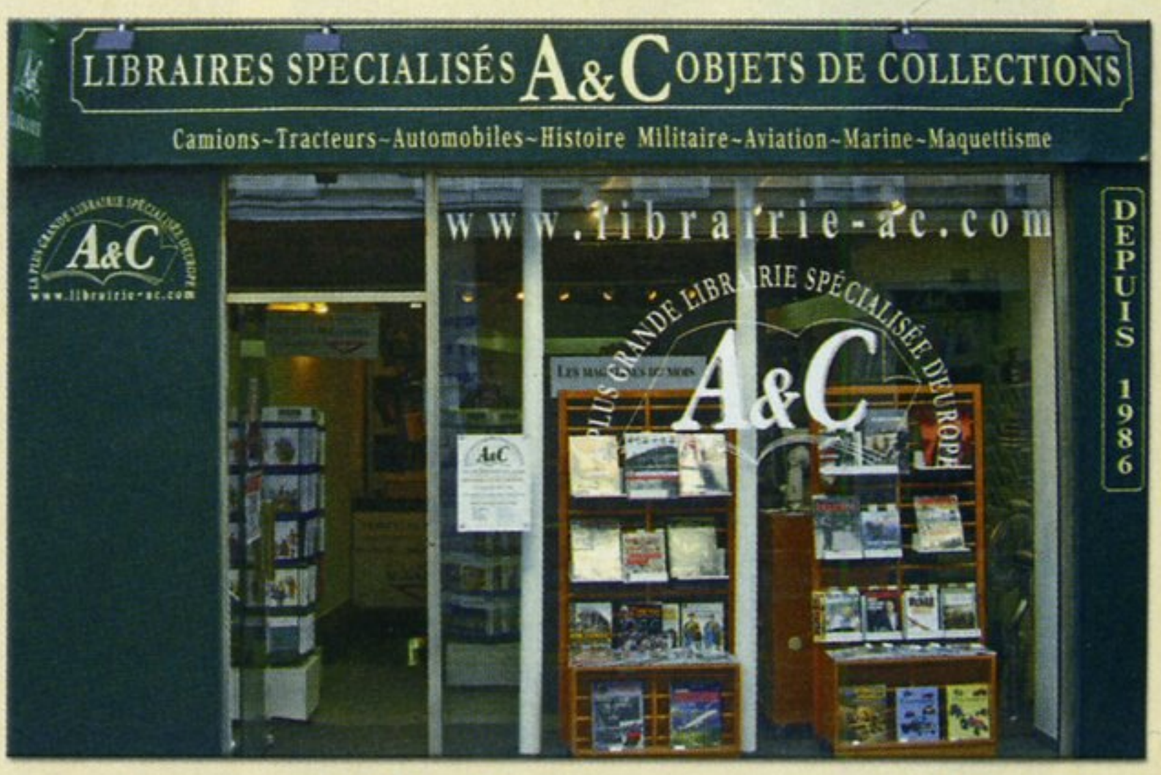
European Warfare 1350-1750, ouvrage collectif placé sous la direction de Frank Tallett et D.J.B. Trim (Cambridge University Press), poursuit l'exploration de ces siècles qui virent la lente mise en place du système de la guerre moderne. De ce point de vue, il faut féliciter les directeurs de ce livre pour avoir délibérément choisi de chevaucher le Moyen Age et les temps modernes, refusant ainsi des catégorisations qui empêchent trop souvent de penser correctement les processus historiques. Plutôt qu'un long et abstrait discours, le plus parlant sera certainement de montrer tout l'intérêt de cet ouvrage en présentant une liste (non exhaustive) des chapitres qui m'ont semblé les plus intéressants : « War and the emergence of the state, 1350-1600 » ; « The state and military affairs in east-central Europe, 1380-1520 » ; « Empires and warfare in east-central Europe, 1550-1750 – the Ottoman-Hapsburg rivalry and military transformation » ; « Ottoman military organisation in south-eastern Europe, 1420-1720 » ; « The transformation of army organisation in early modern western Europe, 1500-



VENEZ DÉCOUVRIR
LES ANCIENS NUMÉROS DE VAEVICTIS
ET TOUS LES LIVRES HISTOIRE & COLLECTIONS

à la Librairie
Armes & Collections
nouvelle adresse :
8, rue de Crussol
75011 Paris

✆ 01 47 00 68 72
métro : Oberkampf
République



ouverture : lundi 13 h-19 h • mardi au samedi 10 h-19 h

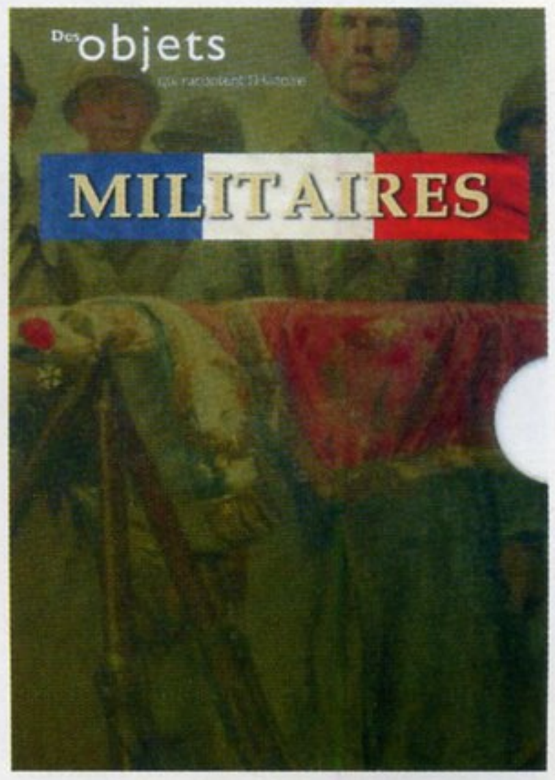
1789 » ; « Aspects of operational art – communications, cannon, and small war » ; « Tactics and the face of battle » ; « Naval warfare in Europe, 1330-1680 » ; « Conflict, religion, and ideology » ; « Warfare, entrepreneurship, and the fiscal-military state » ; « War and state-building » ; « Legality and legitimacy in war and its conduct » ; « Warfare and the international state system » ; « From military enterprise to standing armies – war, state, and society in western Europe, 1600-1700 ».

Histoire militaire des guerres de Vendée est un autre ouvrage collectif, placé cette fois sous la direction de Hervé Coutau-Bégarie et Charles Doré Graslin (éd. Economica) et qui rassemble près d'une quarantaine de textes que l'on doit à un grand nombre de jeunes (et parfois moins jeunes) historiens. On y trouve des études sur la guérilla, la contre-guérilla, les grandes batailles, les opérations, les forces en présence, les tactiques, les chefs et le commandement, et même de fort bienvenues considérations théoriques. Malgré un assez net parti-pris pro-vendéen de la plupart des auteurs, ce livre constitue une somme inégalée et d'une incontestable utilité, que ce soit pour l'historien de cette période ou pour quiconque travaille sur les conflits dits « irréguliers ».

Enfin, à tout seigneur, tout honneur : le livre dont tout le monde parle ces jours-ci, non seulement chez les amateurs d'histoire militaire, mais même dans le grand public et la « grande presse » est l'extraordinaire uchronie ***1940 – Et si la France avait continué la guerre...*** (éd. Tallandier). Placé sous la direction de Jacques Sapir, Frank Stora et Loïc Mahé, ce livre est en réalité une œuvre collective que l'on doit à une équipe de passionnés qui se sont déjà faits connaître sur le Web avec leur site www.1940lafrance continue.org. Véritable chef-d'œuvre d'érudition et d'intelligence, ce travail commencé il y a quatre ans par Internet voit enfin aboutir ce qu'il faut bien nommer une synthèse lisible et accessible au plus grand nombre. Les auteurs déroulent un récit qu'on ne peut plus lâcher une fois qu'on y est entré. Mais, si le plaisir littéraire est là, et bien là, il n'éclipse pas le formidable exercice de réflexion historique et stratégique représenté par ce livre. Car il ne s'agit pas là d'une de ses uchronies « de science-fiction » qui fleurisse depuis déjà de nombreuses années et sont généralement de pure fantaisie. Ici, une rigoureuse méthodologie a été mise en œuvre (et est longuement expliquée dans l'introduction rédigée par Jacques Sapir, qu'il convient de lire à tout prix), afin de « diverger sans divaguer » et de rester dans un « réalisme de décision ». On dispose donc d'un outil intellectuel permettant à l'historien d'explorer intelligemment et de façon réaliste une partie du champ des possibles, en comprenant bien que, si le déterminisme n'a pas sa place en histoire, il n'en reste pas moins des déterminants qui vont contribuer à orienter le cours des événements. On se prend donc à rêver – mais c'est un rêve empli de mélancolie et de tristesse – de ce qu'aurait très bien pu être la Seconde Guerre mondiale si la France n'avait pas été trahie et vendue comme elle le fut dans la réalité. Avec des dirigeants politiques et militaires fermes et résolus comme l'avait été Clemenceau quelques décennies auparavant, le peuple français et son armée auraient pu montrer de quel bois ils étaient capables de se chauffer... Et, à lire ce livre, on comprend encore mieux ce que Hitler lui-même avait dit après les combats de Bir Hakeim : « *Les Français sont les meilleurs soldats d'Europe, après nous.* » Et l'on imagine aisément combien l'horreur nazie aurait pu être bien mieux contenue et contrée qu'elle ne le fût.

Comme il devient de plus en plus difficile de savoir où commence et où s'arrête la « guerre », les penseurs font aujourd'hui feu de tous bois et explorent méthodiquement (mais pas toujours) les marges de celle-ci, là où les conflits, les violences et les affrontements aussi divers que variés, dans leurs formes comme dans leur nature, tendent à occuper les espaces laissés de facto vacants par la pensée théorique et les doctrines. C'est donc à une tâche de ce genre que s'attellent deux anciens généraux de l'armée de Terre, Loup Francart et Christian Piroth, avec leur livre, ***Émeutes, terrorisme, guérilla – Violence et contre-violence en zone urbaine*** (éd. Economica). Après une première partie consacrée à l'analyse du nouveau contexte urbain, nos auteurs consacrent les deux parties suivantes, respectivement, à l'analyse des multiples formes de violence collective dans ce cadre bien particulier, et aux opérations en zone urbaine que policier, gendarmes ou demain militaires risquent d'être amenés à mettre en œuvre. Des réflexions hélas d'une triste actualité.

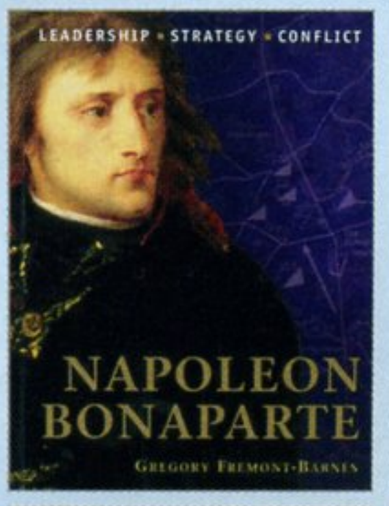
Les amateurs de militaria ne sont pas toujours, loin s'en faut, de doux dingues collectionneurs de breloques et de chiffons. Leur passion permet parfois aux historiens de disposer d'informations précieuses pour étudier une culture militaire et ce que les historiens appellent une « culture matérielle ». C'est ce que nous permettent d'explorer les deux volumes réalisés par une équipe rassemblée autour de Gilles Aubagnac et Antoine Champeaux et publiés par la Direction de la mémoire, du patrimoine et des archives du ministère de la Défense (DMPA/EMCC) : ***Des objets qui racontent l'histoire – Militaires***. Une passionnante plongée dans plus de deux siècles d'histoire militaire de la France, et le fait que cette exploration passe souvent « par le petit bout de la lorgnette » ne la rend que plus savoureuse. Pour compenser un peu les visions exclusivement « macro » de notre discipline favorite.

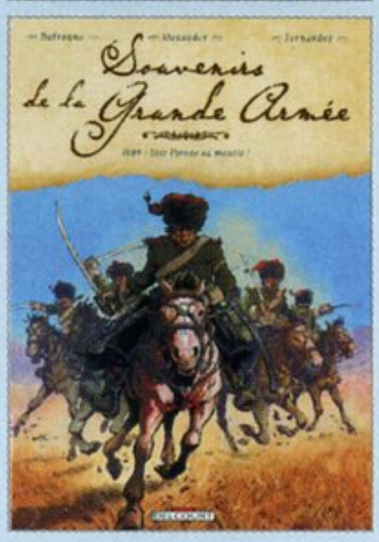


Du côté de la presse, saluons la naissance d'un nouveau bimestriel : ***Histoire & Stratégie***, lancé par le groupe de presse qui publie déjà l'excellent mensuel *DSI*. Ce premier numéro, que l'on doit à Stéphane Ferrard, l'un des meilleurs spécialistes français de cette question, est entièrement consacré aux ***Engins blindés de combat français, des origines à nos jours***. C'est l'occasion de découvrir (ou de redécouvrir) les faits trop souvent oubliés, notamment en ce qui concerne l'excellence des ingénieurs et techniciens français (y compris pendant l'entre-deux-guerres !), ou encore concernant les premières tentatives réalisées dans l'hexagone avant même la Première Guerre mondiale, mais aussi dans les décennies de la guerre froide. Un panorama complet et exhaustif, enrichi d'analyses et de commentaires pertinents. Une synthèse parfaite, en somme. On attend impatiemment les numéros suivants. ❑

Au temps de Napoléon...

Osprey lance une nouvelle série — « Command » — dont le but est de présenter les « grands » généraux de l'histoire, ceux qui, par certains aspects, ont révolutionné l'art de la guerre. Chaque livret comporte une soixantaine de pages, agrémentées de quelques planches et cartes en couleurs pour retracer les hauts-faits d'armes de ces hommes hors du commun. Cette série débute par une « valeur sûre » : ***Napoléon Bonaparte***. Vous découvrirez donc une biographie de l'Empereur, avec une attention toute particulière sur ses actions lors des batailles d'Austerlitz, la Moskova et Waterloo. L'ensemble m'a laissé un sentiment mitigé. Ce volume forme plutôt un survol de l'épopée impériale en déroulant en filigrane la vie de l'Empereur. J'aurais préféré que l'auteur s'attarde un peu plus sur l'homme qui se cachait derrière le souverain. Sans sombrer dans le sensationnel, sans aborder des aspects « privés » de la vie de l'Empereur, je m'attendais en fait à trouver certains points peu connus de la vie militaire de l'Empereur, comme ceux abordés dans *L'éducation militaire de Napoléon* (de Jean Colin) ou *Napoléon en campagne* (de Jean-Baptiste Vachée). En définitive, si vous connaissez bien la période, vous n'apprendrez rien de plus à la lecture de ce livret. Par contre, il constitue une bonne introduction sur la vie de « l'homme le plus connu après J.-C. » !





Nous avons présenté les deux premiers tomes de la bande dessinée ***Souvenirs de la Grande Armée*** dans les *VaeVictis* 76 et 85. Dans ce nouvel opus, *1809 – Voir Vienne ou mourir !*, le service de santé de l'armée impériale sert de toile de fond à une sombre affaire de trafic. Bon, autant le souligner immédiatement, c'est le volume qui m'a le moins intéressé de la série. Il faut dire que j'ai un peu décroché quand les cavaliers du 2e régiment de chasseurs à cheval ont chargé et sabré des fantassins... bavarois ! Manifestement, le scénariste (ou le dessinateur ?) méconnaît ses gammes, puisque ces Allemands du sud sont nos alliés à cette époque. Et ils sont de plus fort motivés pour défendre leur royaume face à l'agression autrichienne. En résumé, un complément de recherche ne nuira pas aux prochaines aventures du « Belge », cavalier émérite au 2e chasseurs...

Jean-Philippe IMBACH

Ci-contre. **Le Major Howard lance ses hommes à l'assaut du pont.**

comme des briques, les trois pilotes vont déposer les hommes du Major Howard au pied du pont. L'assaut sera bref, l'ensemble durera moins de 5 minutes.

Bénéficiant de l'effet de surprise et de la désorganisation des Allemands née de la confusion créée par les multiples parachutages nocturnes, les paras pourront tenir jusqu'au lendemain 13 heures, heure à laquelle arriveront les commandos de Lord Lovat.

Isolés, les paras subiront pourtant les attaques désordonnées de la 21e Panzer. Disposant de peu de moyens antichars, il est probable que face à une attaque en règle avec un fort soutien blindé, les paras auraient été balayés comme le seront les hommes engagés à Arnhem.

Le scénario qui suit rend hommage au courage et à l'audace de quelques hommes motivés et entraînés, qui n'hésiteront pas à s'engager dans l'une des plus audacieuses opérations de la Seconde Guerre mondiale.

PEGASUS BRIDGE

« Hold until Relieved ! »

Nous sommes probablement nombreux à nous rappeler la fameuse phrase « *Major Howard, vous tiendrez jusqu'à ce qu'on vous relève* » dans le film *Le jour le plus long*. Mais, par-delà l'aspect spectaculaire de cette opération, la capture de Pegasus Bridge (connu jusqu'alors sous le nom de pont levant de Bénouville) est un élément fondamental dans la réussite du débarquement en Normandie, le 6 juin 1944.

MARC DODINOT

En effet, la capture de ce pont sur le canal de l'Orne reliant Caen à la mer, couplé à la capture du pont voisin de Ranville situé sur l'Orne à quelques minutes d'intervalle, aura pour conséquence d'empêcher tout ou partie des transferts d'unités allemandes d'une rive à l'autre de l'Orne, ralentissant très sérieusement la montée en ligne de la 21e division de Panzer ou de la 12e Panzer SS « Hitlerjugend ». De plus, ces ponts seront un point de passage vital pour les troupes débarquées sur la plage de *Sword*.

La capture de ces ponts a été décidée dès février 1944 par le Lieutenant Général Browning, commandant des troupes aéroportées britanniques et le Major Général Gale, commandant de la 6th Airborne. Très rapidement, les deux hommes tombent d'accord qu'un tel assaut ne peut être organisé avec des parachutistes, du fait du trop grand risque de dispersion, consécutif au largage nocturne. Le choix des planeurs s'impose rapidement, le seul bémol étant le manque d'avions remorqueurs qui aura pour conséquence de limiter le nombre de planeurs disponibles pour l'opération. Trois planeurs seront donc utilisés pour le « coup de main » sur Pegasus et trois pour la capture du pont de Ranville. Les équipages s'entraîneront jusqu'à la fin mai avant d'être mis au secret, période durant laquelle ils découvriront leurs objectifs sur des maquettes conçues à partir des photographies des unités de reconnaissance de la R.A.F.

Les pilotes des planeurs s'entraîneront sans relâche durant six semaines, en effectuant des vols et atterrissages de nuit sur de minuscules terrains.

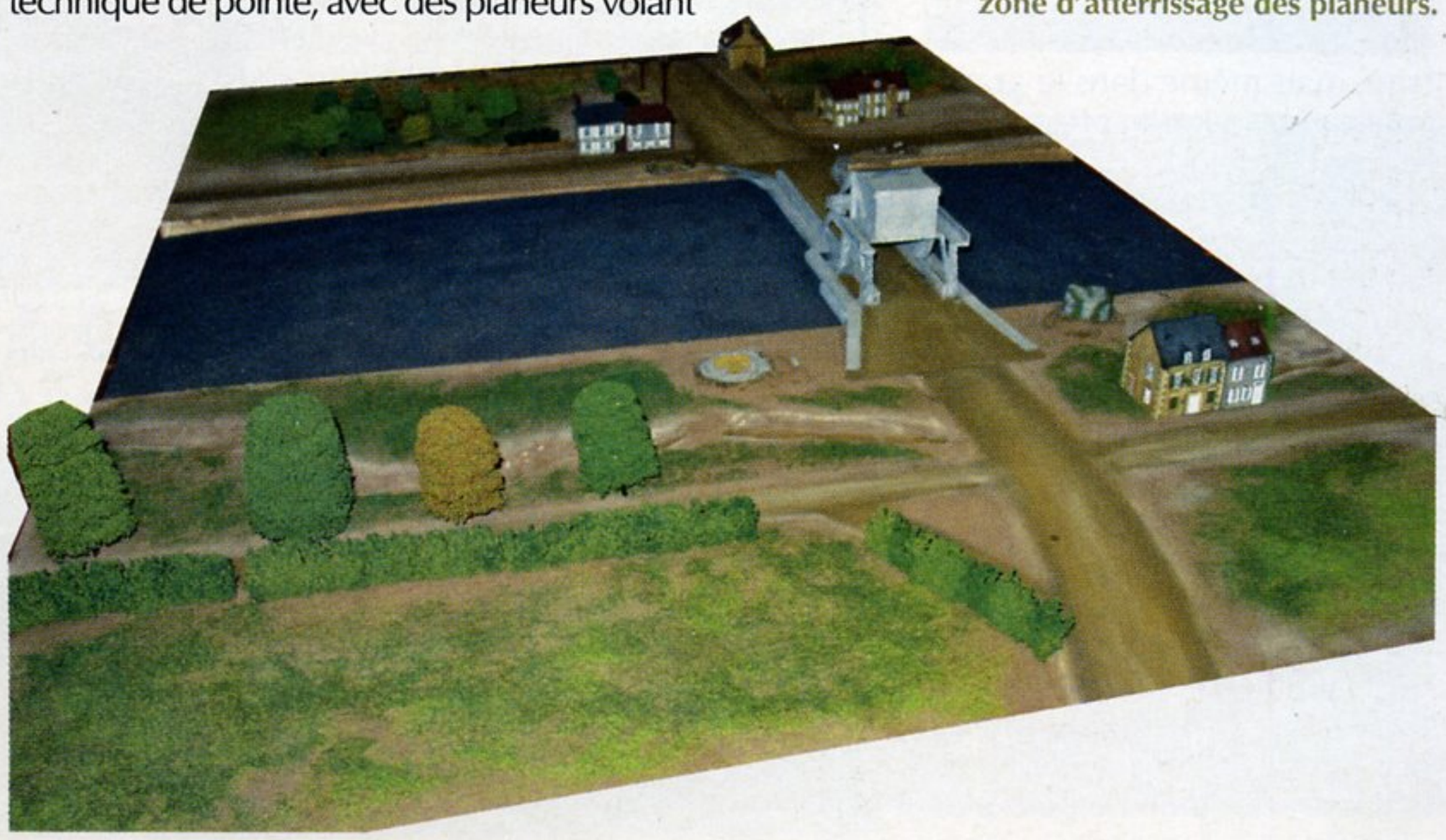
A l'assaut sur *Pegasus Bridge*, deux opérations viendront s'ajouter : la capture et la neutralisation de la batterie de Merville dominant les plages de débarquement, opération qui fera aussi appel à des planeurs, et la destruction des ponts de Bures et Troan par des parachutistes, visant à ralentir l'arrivée des renforts allemands.

Rétrospectivement on ne peut qu'être admiratif de la précision de l'atterrissage des planeurs. Sans GPS, sans guidage laser ou autre technique de pointe, avec des planeurs volant

PEGASUS BRIDGE 6 JUIN 1944

Ce scénario est spécifiquement conçu pour la règle *Flames of War*. Vous devez posséder le livret *D Minus 1* pour utiliser les règles spécifiques d'atterrissage des planeurs et des parachutistes britanniques. Le scénario est un scénario « Coup de main » (page 57 du livret). Les règles des pages 55 à 60 sont utilisées. La composition et les caractéristiques du 6e Commando sont décrites dans le Pdf *1st Special Service Brigade*. Pour les unités de la 21e Panzer Division, les caractéristiques particulières sont disponibles dans le livret *Monty's Meatgrinder*. Pour les éléments du 642. Ost Bataillon, utilisez les caractéristiques du 439.Ost Bataillon du livret *Bloody Omaha* (page 13). Dans le cas présent, il n'y a pas de budget, les forces représentées étant les forces réellement engagées. Toutefois, le présent scénario peut être adapté à d'autres

Ci-dessous. **: Le pont levant vu du côté de Ranville. La prairie au premier plan est Euston X, zone d'atterrissage des planeurs.**



règles couramment pratiquées dans l'hexagone.

➪ Ordres pour le commandement britannique

Major Howard, vous devez capturer Pegasus Bridge intact, le défendre et tenir contre toute attaque ennemie. Vous serez renforcé par les parachutistes du 7e Bataillon Parachutiste arrivant de Ranville à 3 heures du matin, pour être finalement relevé par les Commandos de Lord Lovat arrivant de Bénouville vers 13 heures le 6 juin.

Pendant la nuit vous devrez étendre la tête de pont autant que possible vers Bénouville pour mettre en place une défense en profondeur contre les contre-attaques attendues durant la nuit et la matinée du 6 juin.

Si le pont est détruit ou capturé par des troupes allemandes ou qu'aucune de vos unités ne se trouve dans les 10 cm du pont ce sera une défaite (1/6).

Vous devrez aussi assurer la liaison avec les éléments arrivant des plages à 13 heures et vous trouver à 15 cm de tout élément arrivé en renfort. En cas d'absence de liaison à la fin du tour du défenseur, cela sera un match nul (3/3). De même si vous ne tenez que 50 % des bâtiments de Bénouville, (Café Gondrée, maison adjacente, Café Picot, maison à proximité du canal), ou si les Allemands sont à 10 cm du pont cela constituera un match nul (3/3).

La capture du pont et une liaison avec les renforts vous permettront d'obtenir une victoire totale (6/1).

Toutefois, les points de victoire devront tenir compte de la table de la page 195 des règles et devront être pondérés en fonction des pertes subies.

Vos ordres sont simples : ***« Vous tiendrez jusqu'à ce qu'on vous relève ! »***

British 6th Airborne Division

Coup-de-main force : arrive sur zone à minuit.

Euston I, Landing Zone X

– Reinforced D Company, 2nd Batt. Oxfordshire and Buckinghamshire Light Infantry

Ci-dessus et ci-contre. **A l'heure H, les planeurs se posent sur Euston X au pied du pont. Les Ostruppen surpris n'opposent pas de résistance.**

Airlanding Co. HQ Major Howard, Airlanding Platoon + Horsa 1, Airlanding Platoon + Horsa 2, Airlanding Platoon + Horsa 3

Consolidation force : disponible à partir de 3 heures du matin.

Entrée automatique par la route de Ranville, lancer **1d6** pour voir le nombre de socles rejoignant leur unité pour chaque peloton. Sur un jet de 1 : 1 socle ; 2,3,4,5 : 2 socles ; 6 : 3 socles

Pathfinders of 22nd Independent Parachute Company

2 socles HQ

Pathfinder marker

1 socle

Héros : Lieutenant-colonel Pine-Coffin

1 socle

– A Company, 7th (Light Infantry) Parachute Battalion

Peloton parachutiste avec 3 sections de 2 socles + 1 socle de HQ + 1 socle de PIAT.

Ci-dessus. **Après avoir nettoyé les tranchées et un bunker à l'entrée du pont, les Paras le traversent en force.**

Ci-dessus. **Une section d'obusiers de 150 mm montés sur des chenillettes Lorraine (un autre matériel spécifique de la 21e Panzer) se prépare a bombarder le pont.**

1 peloton 13/18 th Hussars : 3 Sherman (dont un Sherman Firefly)

➪ Ordres pour le commandement allemand

Oberleutnant Braatz, vous devez reprendre le pont levant de Bénouville avec toutes les forces disponibles et tenir contre les troupes alliées jusqu'au 6 juin à 13 heures. La garnison du pont est constituée d'*Ostruppen* mal préparées du 642. Ost Batallion, qui ne pourra pas longtemps contenir l'ennemi.

Vous obtiendrez une victoire totale (6/1) si vous contrôlez ou si vous détruisez le pont. Pour contrôler le pont aucune unité ennemie ne devra se trouver dans les 10 cm du pont.

Pour détruire le pont, vous devrez combiner vos forces en ayant recours à un bombardement aérien, soit à un tir d'artillerie, soit une démolition avec des pionniers.

Toute tentative de destruction ne pourra sérieusement être envisagée qu'à partir de 11 heures. Pour détruire le pont il faudra au moins un coup au but d'une bombe d'aviation et 2 tirs successifs réussis de l'artillerie, ou au moins un coup au but d'une bombe d'aviation et deux charges explosives déposées par des pionniers restant au moins un tour sur le pont à proximité des charges déposées, ou enfin 2 tirs successifs réussis de l'artillerie et d'une charge explosive déposée par des pionniers restant au moins un tour sur le pont à proximité des charges déposées. Enfin, 3 tirs successifs réussis d'une batterie d'artillerie pourront aussi causer la destruction du pont.

Toute autre action ne pourra aboutir à la destruction du pont.

Des renforts arriveront pendant la nuit et durant la matinée. Si le pont est toujours intact et que vous ne pouvez déloger l'ennemi, ce sera une défaite (1/6).

Si vous empêchez la liaison entre les troupes débarquées, ou si vous tenez 50 % des bâtiments de Bénouville (Café Gondrée, maison adjacente, Café Picot, maison à proximité du canal), ou si vous êtes à 10 cm du pont ce sera un match nul (3/3).

Toutefois, les points de victoire devront tenir compte de la table de la page 195 des règles et devront être pondérés en fonction des pertes subies.

Vos ordres sont simples : « *Reprenez le pont et éliminez tous les parachutistes ennemis !* »

– B Company, 7th (Light Infantry) Parachute Battalion

Peloton parachutiste avec 3 sections de 2 socles + 1 socle de HQ + 1 socle de PIAT.

– C Company, 7th (Light Infantry) Parachute Battalion

Peloton parachutiste avec 3 sections de 2 socles + 1 socle de HQ + 1 socle de PIAT.

Renforts tour 13 : entrée automatique par la route de Bénouville :

Héros : Lord Lovat

1 socle

6th Commando : Peloton de Commandos avec 2 sections de 3 socles (dont 2 avec SMG) + 1 socle de HQ + 1 socle de PIAT.

Ci-dessous. **Des Parachutistes s'apprêtent à attaquer un Somua de la 21e Panzer isolé dans Bénouville.**

Ci-dessus. **Les observateurs d'une section de *Reihenwerfer* (half-tracks Somua équipés de 16 tubes de mortiers de 8 cm) observent les résultats d'une salve dévastatrice sur les positions ennemies.**

German 716. InfanterieDivision

Garnison du pont

1./642 Ost Bataillon, 736. Grenadierregiment, 2./642 Ost Bataillon, 736. Grenadierregiment, 1. Maschinegewehrzug 3./736 Grenadierregiment

HQ Compagnie de Grenadiers, Pelotons de Grenadiers (Osttruppen) à plein effectif avec : 1 section de mitrailleuse attachée (disposée dans le bunker côté Ranville).

Les sections sont déployées dans les tranchées, sur le pont et sur les deux emplacements situés sur la rive côté Bénouville. Les unités ne peuvent être déployées dans les maisons ou derrière les murs.

Renforts : à partir de 2 heures du matin

1. Panzerjager Kompanie, 716. Grenadierregiment

Peloton de chasseurs de chars composé de 3 engins : Marder I

Attention, cette unité fait partie des renforts spéciaux et peut arriver avant 3 heures du matin.

Renforts : à partir de 2 heures du matin

21.Panzer Division

Les unités de la 21e Panzer arrivent dans l'ordre suivant :

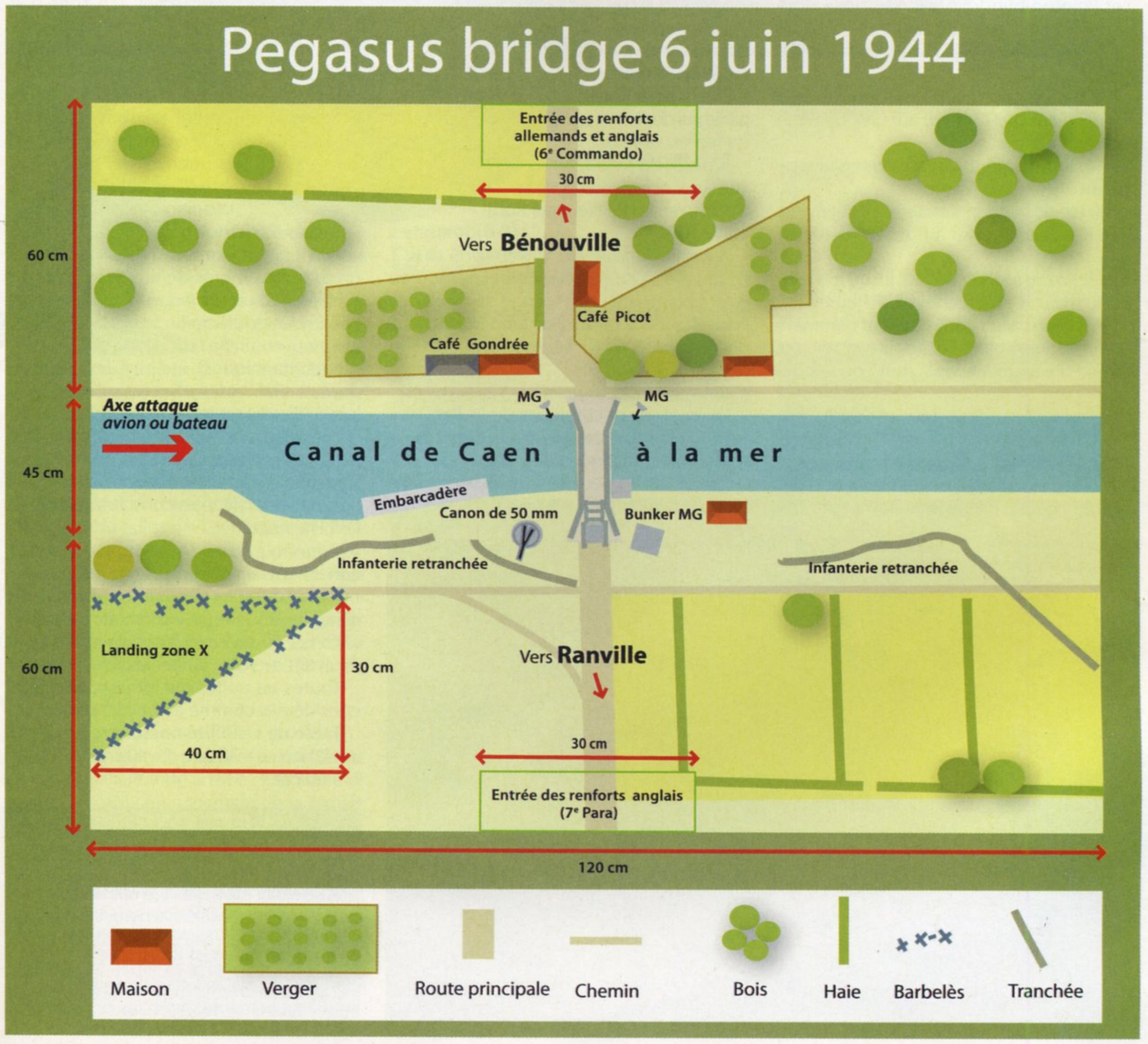
Ci-dessus. Les parachutistes retranchés dans Bénouville stoppent la contre attaque Allemande visant à reprendre le pont.

– 1. Kompanie, 220. Panzerpionier Battailon

Peloton des pionniers sur semi chenillés composé de 4 engins : S307 (f) (Pionier).

peloton avec 3 sections de 2 socles avec Fusils et Mitrailleuse + 1 socle de HQ

– 8. (Schwere) Kompanie, 192. Panzergrenadierregiment



Ci-contre. **13 heures : la jonction entre les Paras et les Commandos vu de la rive de Ranville.**

Peloton blindé lourd composé de 3 engins: 2cm Flak (Sf) auf U304 (f)

et Peloton blindé lourd composé de 4 engins: 7.5 cm Pak40 (Sf) auf mSPW S307 (f)

– **9. Kompanie**, 192. Panzergrenadierregiment

1/2 Batterie d'artillerie composée de 2 engins:15cm sFH13/1 (sf) auf GW Lorraine Schlepper (f)

– **10. Kompanie**, 192. Panzergrenadierregiment

Peloton de mortiers composé de 3 engins: 8cm R-Vielfachwerfer auf mSPW S307 (f)

Le scénario se joue de nuit jusqu'à 6 heures du matin. Le jour se lève à 7 heures.

Les renforts allemands peuvent commencer à être tirés à partir de 2 heures du matin. Arrivée uniquement par la route de Bénouville.

Les renforts spéciaux pour les Allemands:

À partir du tour 2 : arrivée sur 6 seulement, 1 dé unique à chaque tour, non cumulatif. Si le 6 est obtenu, lancer un second dé: Sur **1d6**: **1 ou 2**: PanzerJager Kompanie 716, **3 ou 4** :1 Somua S35, **5 ou 6** : 1 Panzer IVE. Si l'un des éléments rentre, cesser de lancer le dé sauf pour le PanzerJager Kompanie qui devient alors un renfort normal.

À partir du tour 3, arrivée sur **5 et 6** éléments de la 21e Panzer, ou PanzerJager Kompanie 716.

À partir du tour 10: arrivée sur **5 et 6**, 1 dé unique à chaque tour, cumulatif. Si, 5 ou 6 est obtenu lancer un second dé: Sur **1d6 : 1 ou 2**: rien, **3 ou 4** : 1 avion FW190 avec une bombe, **5 ou 6** : 1 bateau avec 1 canon de 20 mm.

Renforts britanniques

Les renforts britanniques du 7e Para arrivent par la route de Ranville à 3 heures. Ils rentrent automatiquement.

Lancer 1d4 – 1 pour voir le nombre de socles rejoignant leur unité pour chaque peloton.

Les commandos et les chars rentrent uniquement par la route de Bénouville.

Règles spéciales

– Le pont a une valeur de blindage de 3. Pour infliger des dégâts, il faut procéder comme un tir direct ou un bombardement pour l'artillerie et l'aviation, comme un assaut au corps à corps pour le génie.

– Si l'aviation intervient, si l'avion atteint sa cible, il n'aura pas à refaire un test pour le fait d'être un avion seul.

– Blockhaus: Voir livret règle

– Haies et murs.

Toutes les haies sont des haies basses (un char est visible derrière), tous les murs sont des murs hauts (un char n'est pas visible derrière si collé contre).

– Sens du vent

Le sens du vent est prédéterminé. Les planeurs se posent dans la landing zone vent debout (parallèle au canal).

– Landing Zone

La zone d'atterrissage (Euston I, Landing Zone X) se situe sur la rive côté Ranville en parallèle de la rangée d'arbres devant les tranchées.

– Combat de nuit

Attention, une partie des combats se déroulant la nuit les règles suivantes s'appliquent:

Les mouvements de nuit sans éclairage sont lents. Les unités ne peuvent pas se déplacer de plus de 20 cm ou se déplacer en double mouvement (à l'exception des parachutistes britanniques). De plus, les véhicules doivent relancer les jets réussis d'enlisement lorsqu'ils sont en terrain difficile.

Lors de tirs de nuit, les unités tirant dans leur phase de tir révèlent leurs positions sans limitation de distance. Chaque fois que vous tirez, lancez 1d6, puis consultez la table de visibilité nocturne. Le résultat est la distance maximum à laquelle l'unité peut voir un ennemi n'ayant pas tiré. L'unité ne peut viser ou tirer sur un ennemi se trouvant à cette distance. Tout autre ennemi hors de cette distance est invisible. Vous devez lancer le dé avant de sélectionner la cible.

Toutes les unités qui n'ont pas tiré sont considérées comme étant cachées.

Table de visibilité nocturne: 1 =10 cm ; 2 = 20 cm ; 3 = 30 cm ; 4 = 40 cm; 5 = 50 cm ; 6 = 60 cm. ❑

Ci-dessous. **Le Major Howard se porte au contact des Commandos de Lord Lovat qui viennent de faire la jonction avec les Parachutistes.**

LES PARAS

Figurines *BattleFront* et *Peter Pig*, Décors *Peter Pig*, Loic Neveu, Pegasus Bridge et Planeurs Horsa: *AIM*. Peinture: Allemands : Thierry Boudart, Décors, 21e Panzer : Marc Dodinot, Paras Britanniques : Antti Heiskanen, Commandos : John Boultwood. Carte : Christian Gasset. Remerciements à Thierry Boudart pour le prêt de figurines et les photos, et à David Schmid de *AIM* pour l'envoi d'un des premiers modèles de Pegasus Bridge.

Ci-dessous. **Le terrain du scénario « Ratissez le village ».**

Moulins & Chemins creux

Escarmouches en Vendée - 2e partie

Voici la suite et fin de l'extension consacrée aux guerres de Vendée. La première partie des règles a été présentée dans le numéro précédent de *VaeVictis*. Ce nouvel article propose des bandes, des mercenaires et des scénarios supplémentaires.

Olivier PERRONNY

Moulins et chemins creux est une règle d'escarmouche sur les guerres de Vendée de 1793 à 1796. Elle utilise les mécanismes du système de la règle *Legends of the Old West* de Mark Latham publiée dans la série *Warhammer Historical*. Vous devez posséder le livret de règles de *Legends of the Old West* ou *Legends of the High Seas* pour pouvoir y jouer.

Caractéristiques

Caractéristiques principales

Les caractéristiques des personnages sont

conformes à celles définies dans les règles basées sur les mécanismes du *Seigneur des Anneaux, Legends of the Old West, Legends of the High Seas.* (Voir tableau ci-dessous).

Autres caractéristiques

Pour représenter leur présence inspiratrice ou leur capacité quasi mystique à éviter la mort, les héros ont deux caractéristiques supplémentaires dans leur profil, qui les mettent à part des autres combattants : la Puissance (Puissance pour *SdA* et Fame pour *LotOW/LotHS*) et la Foi (Destin pour *SdA* - Fortune pour *LotOW/LotHS*).

Composition des bandes

Une bande est constituée de plusieurs figurines qui se décomposent en deux catégories, héros et Hommes de main. Chaque figurine a un coût de base auquel il faut ajouter son équipement. Le budget alloué à chaque bande est en général de 200 ou 250 livres pour une partie classique.

➪ Chouans

C'est un groupe de paysans bretons venus se joindre à la grande armée catholique et royale. La capacité maximale de la bande est de 15 figurines.

Talents favoris : Combat, Tir et Déplacement

Règle spéciale : Guérilla – Les chouans sont rompus à la guerre d'embuscade. Dans les scénarios dans lesquels la bande doit se déployer sur les bords de la table de jeu, les figurines disposant de la capacité Guérilla peuvent effectuer un déplacement complet gratuit avant que la partie ne commence (mais après que les deux bandes aient été déployées).

→ Héros

Mestr chouin (1)

Coût : 30 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	4	3	4	1	2	4	1	2

Letanant (0-3)

Coût : 16 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
5+	3	3	3	1	1	3	0	1

EQUIPEMENT HÉROS	COÛT
Epée	2
Pistolet	4
Paire de pistolets	6
Mousquet de chasse	15

→ Hommes de main

Chouins (0-5)

Coût : 10 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
5+	3	3	4	1	1	3		

Pour deux livres supplémentaires, un chouin peut acquérir la capacité Guérilla (voir règle spéciale).

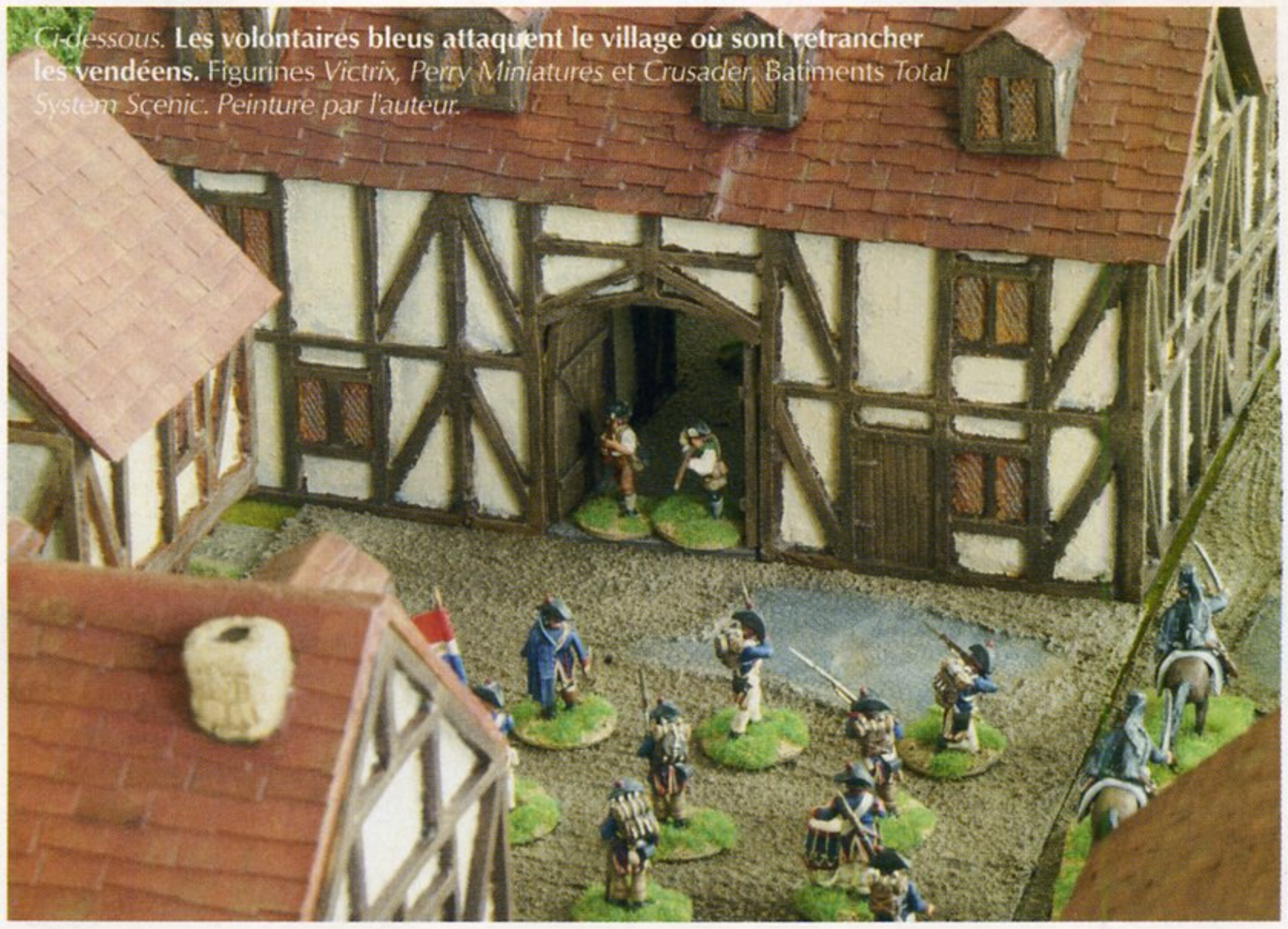
Peizants

Coût : 8 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B
5+	3	3	3	1	1	3

Les peizants ajoutent 1 à leur bravoure pour chaque figurine amie dans un rayon de 3" (7,5 cm) avec un maximum de 7.

EQUIPEMENT HOMMES DE MAIN	COÛT
Sabre, hache, massue	2
Pistolet	4
Fourche, faux	4
Pique	5
Faux emmanchée	7
Mousquet avec baïonnette	12



Ci-dessous. **Les volontaires bleus attaquent le village où sont retrancher les vendéens.** Figurines *Victrix, Perry Miniatures* et *Crusader*. Batiments *Total System Scenic*. *Peinture par l'auteur.*

Ci-dessus. Les vendéens essayent de protéger la fuite de leur général blessé alors que les hussards de la mort tentent de les envelopper.

⇨ Royalistes

C'est un groupe de nobles vendéens qui ne sont plus accompagnées que de chouans bretons venus soutenir la révolte contre la République et déserteurs de l'armée républicaine. La capacité maximale de la bande est de 16 figurines.

Talents favoris : Combat, Général et Déplacement

→ Héros

Monsieur (1)

Coût : 28 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	4	3	4	1	2	4	1	2

Nobles (0-2)

Coût : 15 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	3	3	3	1	1	3	0	1

EQUIPEMENT HÉROS	COÛT
Epée	2
Pistolet	4
Paire de pistolets	6
Carabine	10
Mousquet avec baïonnette	12
Cheval	15

→ Hommes de main

Vendéens (0-3)

Coût : 11 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B
4+	3	3	3	1	1	3

Chouans (0-2)

Coût : 10 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B
5+	3	3	3	1	1	3

Pour deux livres supplémentaires, un chouan peut acquérir la capacité Guérilla (voir règle spéciale des Chouans).

Déserteurs

Coût : 9 livres

CT	CC	F	D3	A	PV	B
5+	3	3	4	1	1	3

EQUIPEMENT HOMMES DE MAIN	COÛT
Sabre, hache, massue	2
Pistolet	4
Fourche, faux	4
Pique	5
Faux emmanchée	7
Mousquet avec baïonnette	12
Grenade	20

Ci-dessous. Le terrain du scénario « Capturez le pont ».

⇨ Hussards & Chasseurs

C'est un groupe de cavaliers de l'armée républicaine. Chaque membre de l'unité est monté à cheval, le coût des modèles en tient compte. La capacité maximale de la bande est de 12 figurines.

Talents favoris : Combat, Tir et Déplacement

→ Héros

Lieutenant (1)

Coût : 42 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	4	3	4	1	2	4	2	1

Maréchal des logis (1)

Coût : 30 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	3	3	4	1	1	4	1	0

Brigadier (1)

Coût : 26 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	3	3	4	1	1	3	0	1

EQUIPEMENT HÉROS	COÛT
Sabre	2
Pistolet	4
Paire de pistolet	6
Carabine	10

→ Hommes de main

Vétérans

Coût : 25 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B
4+	3	3	3	1	1	3

Recrues (0-5)

Coût : 16 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B
5+	2	3	3	1	1	2

Si une recrue est touchée par un tir, les figurines amies autres que des recrues dans un rayon de 3" (7,5 cm) n'ont pas à faire de test de bravoure.

EQUIPEMENT HOMMES DE MAIN	COÛT
Sabre	2
Pistolet	4
Paire de pistolets	6
Carabine	10
Guidon (*)	15
Clairon (*)	10

** limité à un par bande*

⇨ Mercenaires

Ancien Capitaine des Gardes du Roy

Recrutement : 28 livres – salaire : 13 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	4	4	4	2	2	4	1	1

Cet ancien officier de l'armée du Roy, il a quitté la carrière à la mort de Louis XVI. Malgré sa loyauté envers son pays, les événements lui ont fait choisir le parti des insurgés. Il espère que la monarchie sera restituée.

Règles spéciales :

• **Pour le Roy** : Durant la phase de mouvement, le capitaine peut haranguer ces hommes dans

un rayon de 4" (10 cm). Sur un score de 4+,ses auditeurs réussiront automatiquement leur prochain test de bravoure.
• Cet officier ne peut être recruté par des bandes républicaines.
• Cet officier ajoute 15 points à la renommée de la bande

EQUIPEMENT	COÛT
Epée	2
Pistolet	4
Paire de pistolets	6
Cheval	15

Capitaine de la Garde Nationale

Recrutement : 28 livres – salaire : 13 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
4+	4	4	4	2	2	4	1	1

Cet ancien officier de l'armée royale a continué sa carrière par loyauté envers son pays. Les événements lui ont fait choisir le destin de la République et il espère que la jeune république va survivre aux agressions extérieures comme intérieures.

Règles spéciales :

• **La République ou la mort** : Durant la phase de mouvement, le capitaine peut haranguer ces hommes dans un rayon de 4" (10 cm). Sur un score de 4+,ses auditeurs réussiront automatiquement leur prochain test de bravoure.
• Cet officier ne peut être recruté par des bandes d'insurgés.
• Cet officier ajoute 15 points à la renommée de la bande.

EQUIPEMENT	COÛT
Epée	2
Pistolet	4
Paire de pistolets	6
Cheval	15

Cornemuseux

Recrutement : 20 livres – salaire : 8 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
5+	3	3	3	1	1	4	0	1

Le cornemuseux grâce à ses airs entraînants soutient le moral des combattants.

Règles spéciales :

• **Entraînement** : Le cornemuseux peut une fois par partie, au début de la phase de mouvement, jouer un air pour se déplacer avant les autres figurines. Toute figurine alliée dans les 6" (15 cm) peut se déplacer avec lui tant qu'elle termine son mouvement à moins de 6" (15 cm) du musicien.
• **Encouragement** : Le cornemuseux en continuant à jouer pendant les combats permet à toute figurine alliée dans les 6" (15 cm) de bénéficier d'une sauvegarde de 5+ durant la phase de corps à corps. Le cornemuseux ne peut pas jouer s'il a tiré, s'il est lui-même engagé dans un corps à corps ou s'il s'est mis à couvert dans ce même tour.
• Le cornemuseux ne peut être recruté par des bandes républicaines.
• Le cornemuseux ajoute 7 points à la renommée de la bande

EQUIPEMENT	COÛT
Poignard	1
Sabre	2
Pistolet	4
Mousquet	12

Ci-dessus. **Les cavaliers du 11e Régiment de Hussards attaquent le pont protégé par des chouans.** Hussards *Crusader Miniatures* - Chouans *Alain Touller.*

Rebouteux

Recrutement : 16 livres – salaire : 6 livres

CT	CC	F	D	A	PV	B	P	Foi
6+	2	3	3	1	1	3	0	1

Le rebouteux connaît les secrets des plantes et les pratiques ancestrales permettant de soigner certains maux et certaines douleurs.

Règles spéciales :

• **J'm'en vas réparer ça** : Le rebouteux permet de relancer le dé déterminant les blessures graves pour les figurines mis hors de combat à l'issu d'une partie.
• Le rebouteux ajoute 5 points à la renommée de la bande.

EQUIPEMENT	COÛT
Poignard	1
Sabre	2
Pistolet	4
Mousquet	12

SCÉNARIOS

⇨ Ratissez le village

Un groupe de la faction adverse a été vu dans un village proche. Il faut nettoyer la place rapidement avant que l'ennemi ne reçoive des renforts.

Aire de Jeu

La partie est jouée sur un terrain de 4'x 4' (120 x 120 cm) avec un village de quelques maisons au centre et un paysage de champs, de pâturages, de bois et de chemins avec des haies et des murets de pierres.

Positions de départ

Le joueur contrôlant les défenseurs place ses figurines dans le village, 4" (10 cm) des bâtiments. Il désigne ensuite l'un ces côtés comme son axe de repli. Le joueur adverse place ensuite ses figurines à 4" (10 cm) des autres bords selon sa convenance.

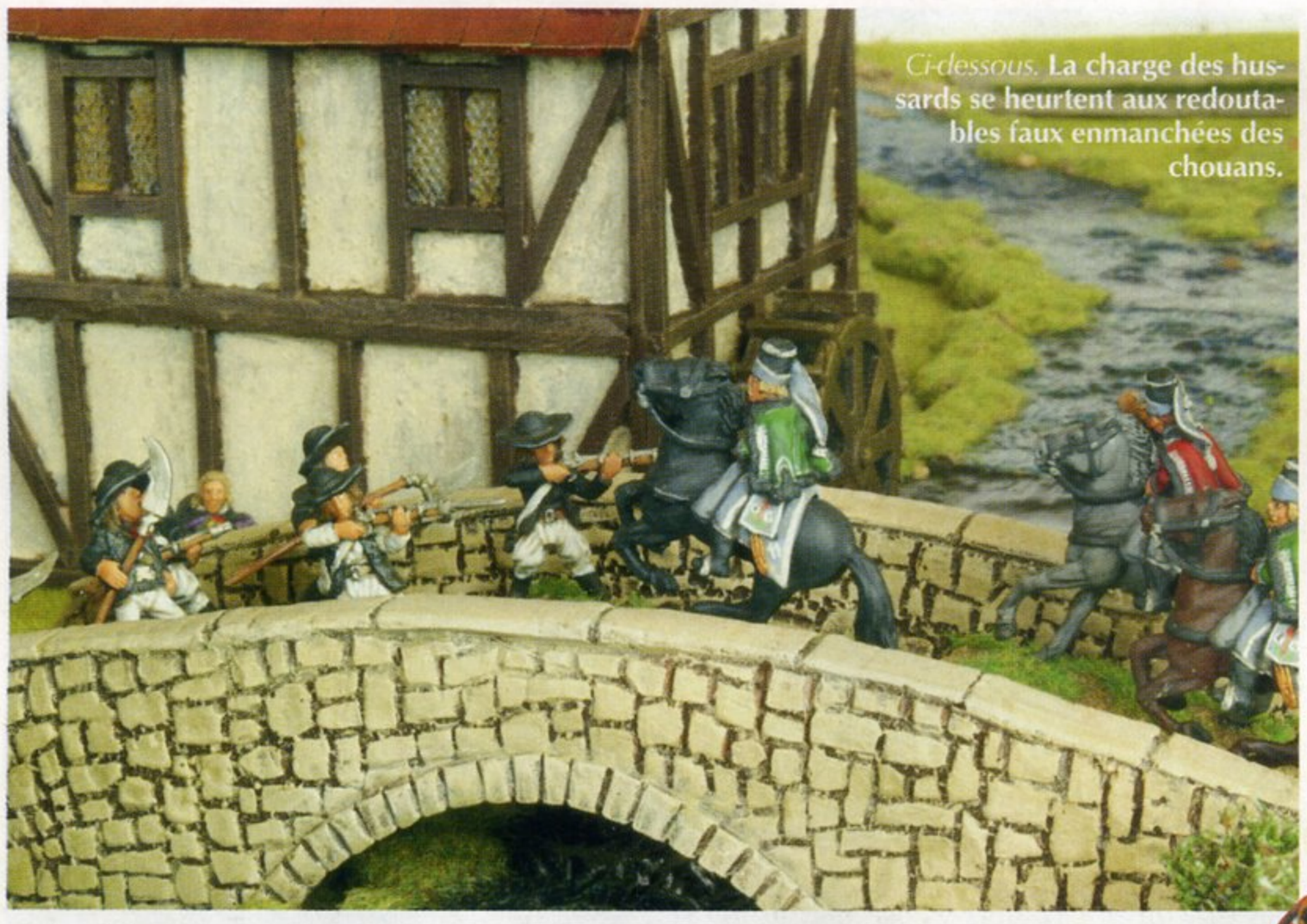
Initiative

Les joueurs lancent un dé ou coupent un paquet de cartes pour déterminer l'initiative. Le score le plus élevé commence.

Remporter la victoire

La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'une seule bande, l'autre ayant manqué leur test « Sauve qui peut » ou bien étant anéantie.

Ci-dessous. **Des cavaliers vendéens viennent renforcer les chouans face aux hussards républicains.**



Ci-dessous. **La charge des hussards se heurtent aux redoutables faux enmanchées des chouans.**

Expérience
Survivant
Chaque personnage survivant à l'issue du scénario gagne un point d'expérience. Cela s'applique même s'il est mis hors de combat mais qu'il survit au combat

Commandement
Le chef de la bande victorieuse gagne un point d'expérience.

Hors de combat
Les combattants gagnent un point d'expérience par adversaire mis hors de combat (personnellement)

Récompense
La bande gagnante peut lancer 2D6 comme récompense supplémentaire.

⇨ Variante : Capturez-le !
Un important personnage de la faction adverse a été blessé lors d'un accrochage. Il a été conduit dans un village pour y être soigné. Il est juste protégé par quelques insurgés. Il faut impérativement le capturer avant qu'il soit évacué ou que le groupe ne reçoive des renforts.

Règles spéciales
Le village devra être plus important, une dizaine de maisons dont une plus grande qui abritera le personnage important. Celui-ci est très affaibli et ne peut se déplacer, ni combattre. Il y a également deux serviteurs non armés et qui ne combattent pas avec lui. Si le personnage important est tué, la partie ne s'arrête pas mais la bande le défendant devra faire un test " Sauve qui peut " au prochain tour, quelles que soient ses pertes.

⇨ Variante : Reconnaissance !
Chaque bande est envoyée par son camp reconnaître les abords du village avant le passage d'une importante colonne. Il faut à tout prix empêcher que l'ennemi en prenne possession.

Règles spéciales
Chaque camp lance un dé, le plus fort remporte la main. Il décide du côté par lequel il entre. L'autre joueur choisit le coté opposé et place ses figurines à 8" (20 cm) maximum du bord. Le joueur ayant l'initiative place alors ses figurines de son côté suivant la même règle. L'initiative de la partie est ensuite déterminée normalement.

⇨ Variante multi-joueurs : A l'attaque !
Plusieurs unités ennemies ont pris possession d'un village important. Des troupes sont envoyées pour les déloger car le village contrôle les alentours.

Règles spéciales
Le village devra être plus important, une demi-douzaine de maisons avec des arrières cours ou des jardins. Chaque faction est représentée par un nombre identique de bandes. Par exemple, Vendéens et Royalistes pour les Blancs, Infanterie et Cavalerie pour les Bleus. La faction attaquante attribue un côté à chaque bande. Les chefs de bande et la moitié des héros de la faction qui défend le village sont regroupés dans l'un des bâtiments.

⇨ Capturez le pont !
Un pont stratégique est contrôlé par l'une des factions qui doit l'utiliser pour faire passer un convoi important. Il faut impérativement le capturer ce qui les obligera à faire un important détour.

Aire de Jeu
La partie est jouée sur un terrain de 4'x 4' (120 x 120 cm) avec paysage de champs, de pâturages, de bois et de chemins avec des haies et des murets de pierres et quelques fermes isolées. Une rivière relie deux côtés adjacents et elle est enjambée par un pont près du centre de la table.

Positions de départ
Le joueur contrôlant les défenseurs place ses figurines autour du pont, au plus à 8" (20 cm) de l'ouvrage. Le joueur adverse place ensuite ses figurines à 4" (10 cm) des bords non reliés par la rivière, selon sa convenance.

Initiative
Les joueurs lancent un dé ou coupent un paquet de cartes pour déterminer l'initiative. Le score le plus élevé commence.

Remporter la victoire
La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'une seule bande, l'autre ayant manqué leur test « Sauve qui peut » ou bien étant anéantie.

Expérience
Survivant
Chaque personnage survivant à l'issue du scénario gagne un point d'expérience. Cela s'applique même s'il est mis hors de combat mais qu'il survit au combat

Commandement
Le chef de la bande victorieuse gagne un point d'expérience.

Hors de combat
Les combattants gagnent un point d'expérience par adversaire mis hors de combat (personnellement)

Récompense
La bande gagnante peut lancer 2D6 comme récompense supplémentaire.

⇨ Variante multi-joueurs : Il faut traverser le pont !
Un pont stratégique a été capturé par

Ci-dessus. **Le terrain du scénario « A l'échafaud ».**

l'une des factions qui doit l'utiliser pour faire passer une partie de ses forces. Il faut impérativement passer la rivière

Règles spéciales

Le pont et la rivière sont placés sur un des tiers de la table plutôt qu'au milieu. Les deux autres tiers de la table sont la zone principale de déploiement. Une route relie deux bords de la table

Les joueurs de la faction contrôlant les défenseurs placent les figurines d'une des bandes autour du pont, au plus à 8" (20 cm) de l'ouvrage. Chaque bande est ensuite placée sur la route dans la zone de déploiement, à au moins 8" (20 cm) du bord et au plus 24" (60 cm) du pont. Le joueur adverse place ensuite ses figurines à 4" (10 cm) des bords non reliés par la route, selon sa convenance dans la zone de déploiement.

Ci-dessus. **Les vendéens attaquent la place du village alors que les républicains s'apprêtent à guillotiner la soeur de l'un de leur chef.** Echafaud et figurines républicaines *Wargames Foundry* - figurines de Vendéens *Alain Touller*.

A l'échafaud !

Une connaissance de la bande a été condamnée à la guillotine. Une bande de la faction républicaine assure la protection de l'appareil du docteur Guillotin. Les amis du condamné se sont introduits dans le village où a été dressé l'échafaud. Ils vont tenter de le sauver in extremis.

Aire de Jeu

La partie est jouée sur un terrain de 4'x 4' (120 x 120 cm) avec un village de quelques maisons sur un bord, formant une zone d'environ 2'x 2' (60 x 60 cm) et un paysage de champs, de pâturages, de bois et de chemins avec des haies et des murets de pierres. La guillotine doit se situer au centre exact de la zone du village.

Positions de départ

Les défenseurs se déploient à moins de 6" (15 cm) du petit côté de table le plus proche de la guillotine. Les attaquants se déploient à 6" (15 cm) du petit côté opposé. Il y a en plus 12 villageois qui sont déployés en cercle, le plus régulièrement possible, à environ 6" (15 cm) de la veuve Razibus.

Initiative

Les joueurs lancent un dé ou coupent un paquet de cartes pour déterminer l'initiative. Le score le plus élevé commence.

Remporter la victoire

Dans ce scénario, il faut compter le nombre de tours. L'attaquant gagne si, à la fin du tour 12, la figurine condamnée est libérée et vivante. Le défenseur gagne dès que le condamné a été tué par l'un des moyens autorisés.

Expérience

Survivant Chaque personnage survivant à l'issue du scénario gagne un point d'expérience. Cela s'applique même s'il est mis hors de combat mais qu'il survit au combat

Commandement

Le chef de la bande victorieuse gagne un point d'expérience.

Hors de combat

Les combattants gagnent un point d'expérience par adversaire mis hors de combat (personnellement)

Sauvetage

Un héros ou homme de main qui sauve le condamné (voir ci-dessous) gagne un point d'expérience.

Récompense

La bande gagnante peut lancer 2D6 comme récompense supplémentaire.

Règles spéciales

Villageois : alors que les sauveteurs tentent de se frayer un passage, des villageois paniqués peuvent se trouver piégés dans l'attaque. Les villageois restent normalement immobiles, mais le joueur avec l'initiative peut en déplacer trois au début de sa phase de Mouvement à chaque tour d'un maximum de 6" (15 cm). Les villageois ne chargent jamais, et n'ont pas d'équipement. Cependant, ils se défendront s'ils sont attaqués au corps à corps, en utilisant le profil suivant :

CT	CC	F	D	A	PV	B
-	2	2	3	1	1	3

Secourir le condamné : Au premier tour, le condamné est au pied de l'échafaud. Au tour 6, il est sur le plateau. La sentence est exécutée au tour 10. Le condamné est couché sur la planche. Au tour 11, sa tête est placée dans la lunette. Au tour 12, le bourreau laisse tomber la lame (à la fin du tour).

Libérer le condamné : Pour cela une figurine de la bande des sauveteurs, doit grimper sur l'échafaud et attaquer le bourreau avant que ce dernier ne libère la lame. Après qu'il ait été libéré, le condamné peut combattre comme un membre de la bande. S'il est tué, le défenseur gagne la partie. Le condamné est sans arme, et a le même profil qu'un villageois. Si le condamné est secouru après le tour 10, alors son déplacement est réduit à 4" (10 cm), en raison du traumatisme subi.

Le Bourreau est armé d'une épée.

CT	CC	F	D	A	PV	B
-	2	2	3	1	1	3

Ci-dessous. **Les républicains tentent de repousser les vendéens alors que la citoyenne Lancay est emmenée au pied de l'échafaud.**

Ci-contre. **L'armée de Philippe le Bon s'apprête à partir en Flandres réprimer les révoltes des cités vassales. On notera que les unités ne sont déployées que sur trois rangs, cette armée ayant été conçue pour *WAB2*. Bien que l'arc long ait perdu de sa superbe, il reste une arme terrible quand elle est utilisée en masse, comme l'a fait remarquer Philippe de Commynes.**

WAB SECONDE ÉDITION

L'Arlésienne... est arrivée !

Contrairement à l'héroïne de la nouvelle d'Alphonse Daudet, notre Arlésienne à nous a fini par pointer le bout de son nez, après deux années d'attente. Promis pour 2008, initialement prévue pour célébrer l'anniversaire des dix ans de la parution initiale, puis repoussé à 2009, *Warhammer Ancient Battles* nouvelle mouture ne sera finalement publiée qu'en 2010. Il est courant de dire que les meilleures choses savent se faire attendre, mais qu'en est-il de cette seconde édition ? Tiendra-t-elle ses promesses ? C'est ce que nous allons tâcher de voir dans cette présentation.

ALEXANDRE BUCHEL

Warhammer Ancient Battles (plus communément connu sous l'abréviation *WAB* par ses pratiquants) est souvent schématiquement présenté comme « un jeu pour des figurines 28 mm où on lance des brouettes de dés et où les généraux sont des surhommes ». Une simplification un tantinet excessive mais qui a le mérite d'être simple.

Effectivement, *WAB* est un jeu plus particulièrement destiné au 28 mm, puisqu'il gère les figurines individuellement et non pas sous formes de plaquettes de plusieurs modèles comme beaucoup de jeux antique-médiévaux. Ces figurines sont rassemblées en unités aux effectifs allant généralement d'une dizaine à une trentaine de figurines. Les pertes se retirent individuellement, figurine par figurine, pour représenter l'attrition progressive des unités. Le budget standard des parties se situe entre 1 500 et 2 000 points, qui se matérialisent par une centaine de figurines (parfois plus pour certaines armées) sur la table.

L'accent est mis sur les capacités individuelles des combattants. Ainsi, à l'opposé des grandes classes de troupes à la *DBM*, chaque figurine est définie par un ensemble de caractéristiques chiffrées déclinant entre autres son mouvement, sa capacité de combat, sa force ou son commandement. Son équipement est décrit précisément, parmi une vingtaine d'armes différentes et plusieurs types d'armures et de boucliers. On est donc assez loin des abstractions qui sont en vogue actuellement.

L'une des particularités de *WAB* est la représentation qu'il fait des unités et de leur style de combat par le biais de règles spéciales. Ainsi le jeu n'hésite pas à présenter des règles particulières qui ne vont s'appliquer qu'à certains types de troupes, voire à une seule unité, afin de tenter de fidèlement retranscrire son comportement sur le champ de bataille. Beaucoup de ces règles se retrouvent dans les suppléments consacrés aux armées qu'ils couvrent. Par exemple, les formations manipulaires de la République romaine bénéficient à elles seules d'une page de règles spéciales, dont le but est de représenter leurs formations de combat particulières. Il en va de même par exemple pour le coin des Compagnons macédoniens qui bénéficie de son traitement particulier. C'est là l'un des raisons qui fait que les joueurs apprécient (ou non) *WAB*. Cet ensemble de règles particulières facilite l'immersion dans le jeu, donnant à chaque armée sa personnalité propre, mais rend difficile dans un premier temps l'assimilation de toutes ces règles spéciales pléthoriques. Heureusement, les joueurs se focalisent généralement sur une période historique donnée, restreignant par là même le nombre d'informations à assimiler.

L'autre différence avec la majorité des autres systèmes de jeu antique médiévaux est l'accent mis sur le caractère narratif des mécanismes. Ainsi, loin de prendre des raccourcis dans la gestion des actions de jeu, *WAB* détaille à l'extrême le processus de combat. En guise d'illustration, un tir se fera d'abord par un jet afin de déterminer si le tireur parvient à tou-

Ci-dessous. **Une bande de barbares goths ou saxons est entourée par des cavaliers huns, peut être durant la bataille de Châlons. L'unité de guerriers barbares a été déployée en largeur de sorte de couvrir le maximum de terrain. Les restrictions de manœuvre et la diminution des bonus de rangs ont motivé le joueur à déployer ainsi ses guerriers. Ce qui n'a pas empêché les Huns de les déborder et de les mettre en fâcheuse position !**

cher sa cible, puis un second jet pour savoir si le tir a été assez puissant pour mettre hors de combat la victime et enfin un dernier jet pour vérifier si l'armure de la cible a pu ou non protéger son porteur. En apparence fastidieux, la simplicité des mécanismes et le peu de modificateurs font que finalement, ces jets de dés à répétition s'effectuent assez rapidement. Ils permettent à *WAB* d'être un bon outil d'initiation au jeu d'histoire, le nouveau joueur ayant beaucoup de facilité à se matérialiser les raisons d'être de chaque mécanisme de jeux. Quant aux joueurs aguerris, certains verront dans ces mécanismes une lourdeur inutile, d'autres au contraire la richesse du détail. Tout est là question de goût. On pourra dire des mécanismes de *WAB* qu'ils tendent à immerger le joueur au cœur de l'action plutôt que de le laisser dominer le champ de bataille en général omniscient et omnipotent. A nouveau, tout est question de goût et de ce que chacun recherche dans le jeu d'histoire.

Pour finir ce rapide aperçu, il convient de signaler que *WAB* dispose d'une quinzaine de suppléments, couvrant chacun une période historique plus ou moins vaste, présentant les armées concernées, mais offrant aussi un aperçu historique de la période, de nombreuses photos d'armées en action et des scénarios. La qualité de ces suppléments est aussi l'une des raisons du succès du jeu.

La nouvelle mouture

Maintenant que la nouvelle édition est disponible, comparons son ramage et son plumage à son prédécesseur. D'un livre de 144 pages noir et blanc (avec un cahier de 16 pages couleur) on passe à un ouvrage de 216 pages, entièrement en couleur sur du papier glacé avec une couverture cartonnée. De l'embonpoint a été pris lors de la gestation ! Sans nous attarder sur le contenant, on ne peut que saluer la qualité de la mise en page et des illustrations (photos et dessins) ainsi que le soin apporté aux schémas d'illustration. Les blocs de texte sont plus aérés et il apparaît rapidement que l'augmentation de la pagination est due autant à la profusion d'illustrations et à l'élargissement des schémas plus qu'à un ajout de texte.

La première impression est satisfaisante, et pour 30 £ (un peu moins de 40€) l'acheteur ne devrait pas avoir l'impression d'avoir été floué. On retrouve dans *Warhammer Ancient Battles* le soin apporté à d'autres publications récentes et emblématiques de la production de plus en plus professionnelle du marché du jeu d'histoire, comme la seconde édition de *Flames of War, Blackpowder* ou *Lasalle*.

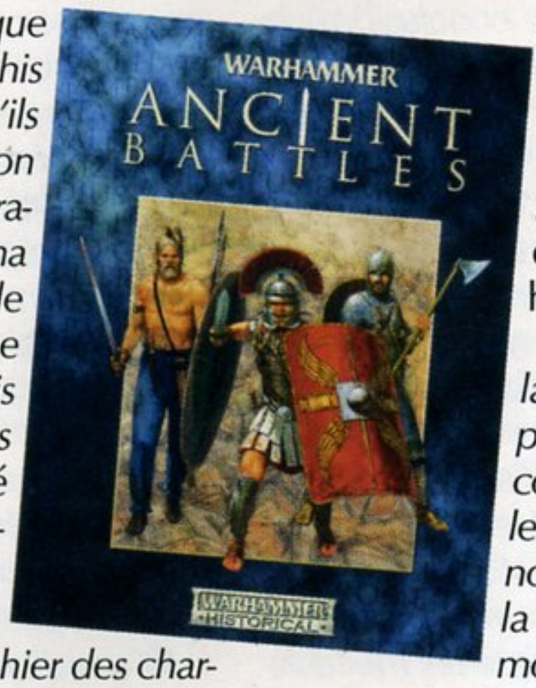
On y retrouvera au sein de l'ouvrage l'ensemble de ce qui avait fait la première édition, notamment les listes d'armées romaines (recentrées pour l'occasion sur les romains des Ier et IIe siècles) ainsi que Barbares (avec des variantes pour les Gaulois, Bretons, Germains, etc.). Dans les apports par rapport à la précédente mouture on notera une compilation des principales règles spéciales apparues au fil des suppléments, un chapitre sur l'artillerie, des mécanismes plus développés de gestion des bâtiments, ainsi qu'un encadrement plus clair sur la mise en place du terrain.

Ci-dessus. **Une armée hussite réfugiée derrière son Wagenburg. Les règles des wagons de guerre ne sont pas incluses dans *WAB2*, mais seront disponibles prochainement sous forme d'un pdf à télécharger sur le site de Warhammer Historical. *Photo F. Machu.***

L'auteur parle !

Plutôt que d'énumérer tous les changements que cette seconde version apporte, il nous a semblé plus pertinent de laisser l'auteur, Martin Gibbins, s'exprimer sous la forme de quelques notes de conception qui éclaireront le lecteur sur les tenants et aboutissants de cette nouvelle édition. M. Gibbins, la parole est à vous...

« *L'approche d'une révision majeure d'une règle aussi populaire que* WAB *n'a pas été tâche facile. Il était important que les joueurs ne se sentent pas trahis en quelque sorte par un jeu qu'ils aimaient, et une grande attention devait être portée à chaque altération apportée. Je me rappelle ma propre déception à la lecture de* DBM *lorsque j'ai découvert que beaucoup de choses que j'avais aimées dans les 6e et 7e versions des règles de la WRC avaient muté au-delà de mes attentes personnelles, et ce, même si d'autres joueurs ont tout de suite adhéré à cette nouvelle mouture. Le cahier des charges de* WAB 2 *stipulait clairement que les règles devaient évoluer et non pas être révolutionnées, et cela a toujours été mon objectif.*



La première partie du travail était assez simple, et consistait à lister l'ensemble des problèmes de règles récurrents, identifiés par les joueurs, et y apporter une solution claire. Cette tâche a été considérablement facilitée par l'internet, et les échanges que ce média permet. L'étape suivante était plus difficile car il s'agissait de décider de l'orientation de ces nouvelles règles et de construire les mécanismes qui la feraient évoluer.

Inhérent à tout wargame, il y a la tension entre la partie militaire – la finesse de la simulation historique si vous préférez – et la partie ludique – qui immanquablement assurera que les joueurs prennent du plaisir dans le jeu et chercheront à renouveler l'expérience. Toutes les règles de jeu sont confrontées à cette tension et doivent trouver leur propre équilibre entre ces deux aspects. Si vous poussez trop vers la simulation, vous obtiendrez un jeu aride, lent et lourd qui finira écrasé sous les détails mais ne pourra satisfaire que les plus « puristes ». Si vous lorgnez trop vers le ludique, vous finirez avec un système simpliste, se jouant rapidement mais qui ne fera jamais ressentir au joueur les nuances de la période militaire qu'il est censé représenter. Mon sentiment était que WAB *balançait justement légèrement trop vers le côté ludique, du fait des antécédents fantastiques de ses mécanismes* (**NdT** : la première édition de *WAB* était la transposition historique de *Warhammer Fantasy Battles*, le système de jeu phare de Games Workshop).

A titre d'exemple, on citera la trop grande influence des personnages (généraux et autres commandants), notamment sur les combats. Et le déroulement normal d'une bataille faisait que la table de jeu ressemblait de moins en moins à l'idée que l'on peut avoir d'une bataille antique ou médiévale, avec des unités éparpillées un peu partout (un trait que, si ma mémoire est bonne, elle partageait avec la WRC 6e édition). C'est ainsi que, aussi subtilement que possible, j'ai essayé de tendre sensiblement vers un peu plus de simulation.

Bien sûr lorsque nous affirmons qu'un wargame peut être une simulation historique détaillée nous nous leurrons. Aussi attentivement que nous puissions lire les sources contemporaines, même celles écrites par des témoins de première main, nous ne pouvons affirmer que nos parties reproduisent avec précision ce qui s'était déroulé sur les champs de bataille antiques ou médiévaux. Nos discussions sur l'efficacité de tel armement ou telle manœuvre ne pourront jamais être résolues puisque nous n'y étions pas et que personne n'a assisté à ces actions. Ce que nous pouvons – et devons – faire cependant est de nous assurer que, pour un événement donné sur la table de jeu, le résultat le plus probable sera celui que les sources nous ont présenté comme s'étant produit durant les batailles contemporaines. En d'autres mots, nos règles devraient déterminer un résultat plausible (ce qu'un jeu peut faire) plu-

Ci-dessus. **Une armée médiévale déployée en ordre de bataille. Les pièces d'artillerie ayant vu leur efficacité considérablement réduite avec la seconde version, gageons que Jean-Baptiste Folley reverra la composition de son armée !**

tôt que des mécanismes précis (ce qu'une simulation cherche à faire). Et nous devons tendre vers ce sentiment primordial : le joueur devrait dire « cela ressemble à une bataille antique » *ou* « oui, c'est comme cela que cela a dû se passer » *quelle que soit finalement la validité historique d'une telle conclusion.*

Plus spécifiquement, je voulais que les personnages aient moins d'influence qu'auparavant, je souhaitais encourager des formations plus linéaires, je souhaitais voir la cavalerie gagner en efficacité et l'infanterie légère devenir plus puissante dans les terrains difficiles. Je voulais aussi régler le problème de la facilité avec laquelle les charges de flanc avaient tendance à survenir. Pour atteindre ces objectifs, j'ai augmenté la manœuvrabilité des unités de cavalerie et d'infanterie légère (ces derniers peuvent maintenant aisément reculer face à de l'infanterie plus lourde tout en tirant), j'ai restreint les bonus de force que les mécanismes de jeu accordaient, ce qui tend à réduire l'aspect dévastateur des personnages en mêlée. Le fait que les unités gagnent des bonus de combat pour chaque rang de profondeur amenait à des unités au front réduit mais déployées en profondeur. J'ai ainsi réduit ce nombre de rangs de bonus ce qui devrait amener les joueurs à déployer leurs unités en largeur afin de s'assurer des débordements en mêlée. Cela amène aussi à réduire la manœuvrabilité des unités, bien trop grande dans la précédente édition. Finalement, les notions mêmes de front et de flanc des unités ont été altérées, passant d'une zone de 90° sur le front de l'unité à 180°. Il est maintenant plus difficile d'engager une unité sur son flanc, mais en contrepartie, ces attaques de flanc sont encore plus efficaces qu'auparavant. Il y a nombre d'autres changements, plus discrets, qui changent le jeu sans toucher à ses mécanismes de base. Donc, si vous détestez l'idée de lancer des seaux de dés, vous n'aimerez toujours pas la nouvelle édition. Mais s'il s'agit là de votre seul grief, je vous encourage néanmoins à essayer ce jeu. WAB *est l'un de ces systèmes en apparence simple ; aisé à apprendre mais long à maîtriser. Bien entendu le postulat initial qui voulait une évolution plutôt qu'une révolution a restreint certains changements que j'avais pu considérer. L'exemple le plus parlant est la manière dont opèrent les tirailleurs dans* WAB *: le mouvement de plusieurs figurines déployées individuellement tend à ralentir le jeu, et de nombreux joueurs n'appliquent pas intégralement les règles gouvernant ces unités, un signe si besoin est que quelque chose reste à faire dans ce domaine. Et si cela n'avait tenu qu'à moi, j'aurais encore réduit l'importance des personnages dans le jeu, non sans avoir mûrement pesé le pour et le contre, car ils sont indéniablement une partie de la saveur si particulière du jeu. Cette année devrait être extrêmement excitante pour tous les joueurs de* WAB, *avec un nombre certains de suppléments et de listes d'armées en développement qui n'attendaient que la parution des règles.*

Le verdict

Après une dizaine de parties jouées avec cette nouvelle édition et un vaste panel de différentes armées, quelles sont les conclusions que l'on peut en tirer ?

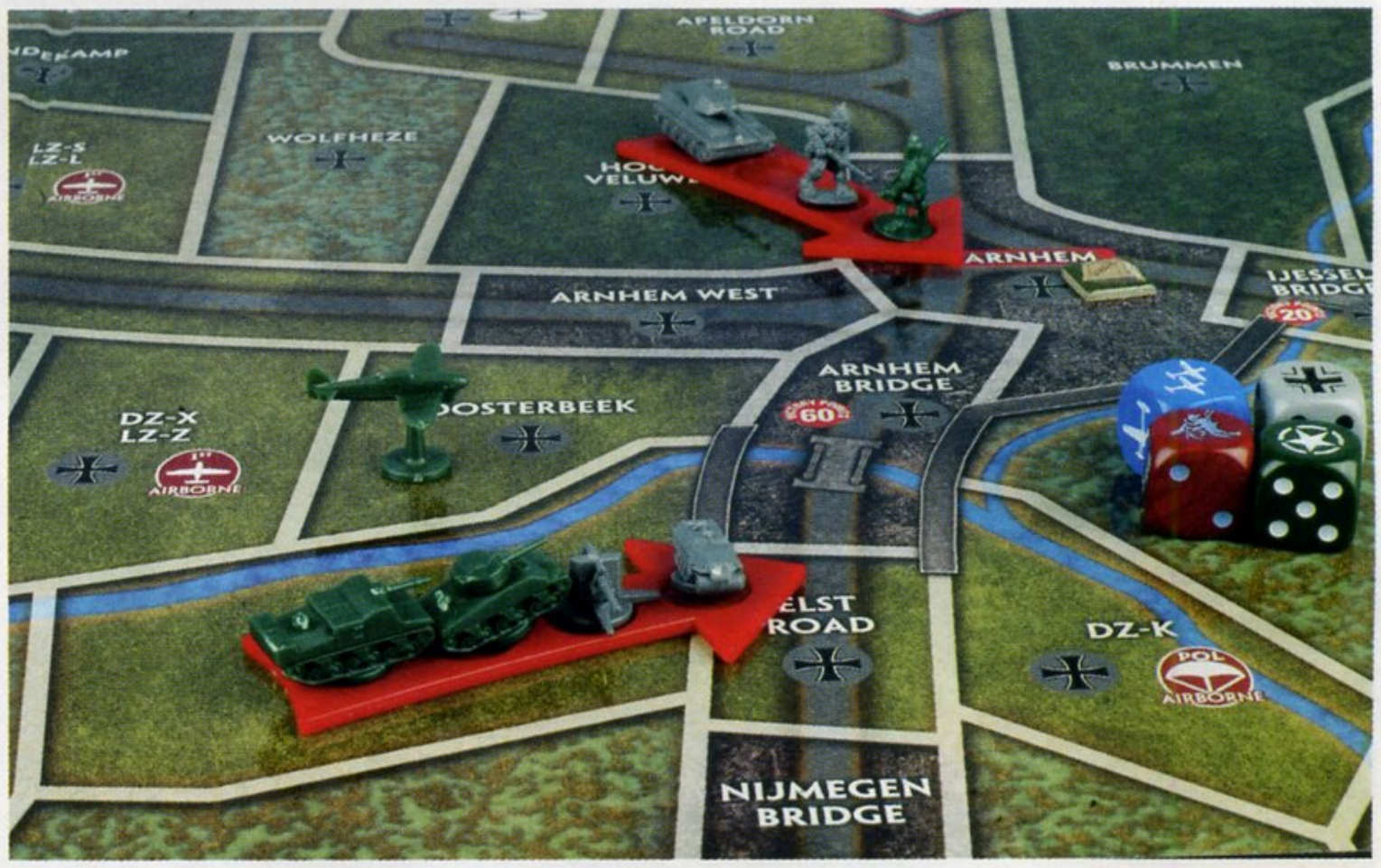
D'abord, que l'apprentissage de ces nouvelles règles est assez aisé. Il faudra de toute évidence une lecture attentive des règles pour bien repérer les changements, qui parfois sont assez discrets dans la forme mais dont l'impact sur le jeu est profond. A ce sujet, les feuilles de résumé en fin d'ouvrage sont fort utiles, car elles offrent une structure qui permet de facilement retrouver une information. Souvent, un changement mineur va avoir des répercussions majeures sur l'orientation du jeu et les tactiques employées. Ainsi, par exemple, le fait de changer la zone frontale d'une unité d'un angle de 90° à un angle de 180° modifie en profondeur le déploiement des troupes, la façon dont les flancs vont être protégés et les options tactiques. Les vétérans de la première édition devront faire preuve d'attention lors de la lecture des règles, ne pas se fier à leurs acquis en supposant que telle règle n'a pas évolué.

Les changements eux-mêmes son souvent logiques et/ou bénéfiques à l'équilibre de jeu. Il est encore un peu tôt pour tirer de hâtives conclusions sur les effets profonds induits sur tous les types de troupes, mais on peut d'ors et déjà constater que les deux grands gagnants de cette nouvelle édition sont la cavalerie moyenne et l'infanterie légère en ordre serré. Les premiers gagnent une liberté de mouvement et de manœuvre qui leur permet d'ignorer l'infanterie avoisinante lors des marches, tandis que les seconds vont à présent dominer le combat dans les zones accidentées. La réduction de la profondeur des unités voit naître deux écoles. La première consiste à garder les effectifs des unités stables – autour de 24 figurines pour une unité d'infanterie typique – mais déployée avec un front plus important (8 figurines de front au lieu de 6 précédemment) et l'autre école voit la taille des unités rétrécir (passant d'un standard de 24 figurines à un standard de 18 figurines). Seul le temps et l'expérience diront si l'une de ces approches deviendra la norme où si – comme on peut l'espérer pour la richesse du jeu – elles coexisteront.

Globalement, le front total d'une armée aura une tendance à s'élargir, ce qui tend sensiblement à contrer cette nouvelle liberté de mouvement accordée aux cavaleries. Plus que jamais, rien de tel que des flancs sûrs ! L'attaque de flanc est devenue réellement dévastatrice, avec des conséquences terribles pour une unité. Esthétiquement et visuellement, le jeu figure plus de longues lignes de batailles, avec la cavalerie déployée sur les ailes et des unités répondant mieux à ce qu'on imagine être leurs modèles historiques. L'infanterie ayant quant à elle perdu de sa liberté de manœuvre, on assiste beaucoup moins à l'effet « hélicoptère » dont il est fréquemment fait mention dans les pages de *VaeVictis*. Seule la cavalerie, et dans une moindre mesure l'infanterie légère ont vraiment des capacités de redéploiement sur le champ de bataille. Une unité d'infanterie isolée est condamnée à ne pas pouvoir réagir aux mouvements des troupes plus rapides, et nécessitera donc d'être supportée ou partie prenante d'une ligne de bataille pour avoir une quelconque efficacité. Et cela souligne aussi la nécessité pour les généraux de garder une réserve à déployer en cas d'urgence. Tout à fait naturel et logique, mais pas nécessairement présent dans la précédente édition.

Au chapitre des regrets, on notera que quelques règles spéciales majeures des suppléments n'ont pas été reprises dans le corpus principal, et quelques erreurs ou omissions qui devront être corrigées par des errata. On aurait apprécié pour les vétérans de l'ancienne édition un récapitulatif des changements, et une fiche d'amendements pour adapter les suppléments à cette seconde édition, chose qui a priori devrait se faire par le biais du site internet de *Warhammer Historical*.

En conclusion, les *aficionados* de *Warhammer Ancient Battles* se seront certainement déjà rué sur cette nouvelle édition. Quant aux autres, avec l'arrivée des figurines plastiques (qui ont considérablement réduit le coût d'une armée, le divisant par trois ou quatre) et des techniques accélérant la peinture (avec les produits tels que le *Quickshade* d'Army Painter) ils seront peut-être enclins à se jeter à l'eau, car jamais ce jeu n'aura été aussi abordable par le nouveau venu. Et si *Warhammer Historical* tient ses promesses, le futur s'avérera radieux ! ❑



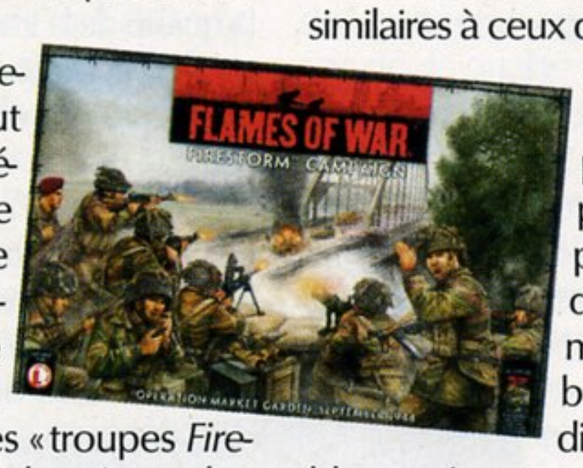
FIRESTORM MARKET GARDEN

Un club à la conquête d'Arnhem !

Nous avons présenté dans les colonnes du *VaeVictis* n° 86 le premier volume du système *Firestorm Campaign*, consacré à l'opération Bagration. Le second opus traite de l'opération Market Garden, le thème central du hors série *VaeVictis* n° 11. Découvrons les particularités de cette nouvelle déclinaison d'un système particulièrement adapté à la gestion d'une campagne au sein d'un club de jeu d'histoire avec figurines.

JEAN-PHILIPPE IMBACH

Rappelons en quelques mots que *Firestorm Campaign* permet de reconstituer une campagne en résolvant chaque combat soit en quelques jets de dés (comme pour un jeu sur carte « classique »), soit en passant par une table de jeu d'histoire avec des figurines 15 mm et la règle *Flames of War* (mais l'ensemble peut être facilement adapté à d'autres échelles et système de jeu). Dans ce dernier cas, les résultats et conséquences de la partie sont ensuite « reportés » sur la carte (voir le *VV86* pour plus de précisions sur ces mécanismes).



Concrètement, la boite *Firestorm Market Garden* est tout aussi remplie que celle sur l'opération Bagration et elle offre un jeu à part entière, pas une extension de *Firestorm Bagration*. Notez tout de même deux différences notables. D'une part, les figurines — les « troupes *Firestorm* » — ne sont plus en métal, mais en plastique. D'autre part, la carte, toujours aussi robuste (en carton épais), est moitié plus grande : environ 56 sur 122 cm. Comme vous vous en doutez si vous connaissez quelque peu l'opération Market Garden, la campagne se joue en prenant la carte dans le sens de la longueur : les troupes alliées démarrent à une extrémité de la carte et l'objectif final — le pont d'Arnhem — se trouve un mètre plus loin.

Deux scénarios sont proposés, chacun en cinq tours. L'un impose un placement des troupes et une arrivée des renforts « historiques ». L'autre permet un placement libre et une entrée des renforts totalement aléatoire (à l'aide de d6) : les Allemands peuvent déferler dès le premier tour ou bien intervenir (trop) tardivement. En pratique, la vérité se trouvera entre ces deux extrêmes, à moins d'avoir une chance insolente aux dés ou une malchance rédhibitoire.

Les mécanismes de jeu sont bien sûr très similaires à ceux de Bagration, mais avec quelques spécificités, par exemple une gestion de la composante aérienne beaucoup plus poussée, opérations aéroportées obligent. Ainsi, à chaque tour, le joueur allié détermine aléatoirement le nombre de transports aériens disponibles. Ce nombre variable représente non seulement l'impact de la météo sur la disponibilité des appareils, mais également l'efficacité de la DCA allemande. Cela conditionne directement le nombre de troupes aéroportées ou aérotransportées (par planeurs) ou le ravitaillement qu'il sera possible de projeter sur les arrières ennemis. Notez qu'il est possible de « transformer » une partie de ces transports aériens en appui aérien. Cet appui peut être utilisé pour soutenir les troupes au sol ou tenter d'enrayer l'arrivée des renforts allemands.

Une part substantielle des troupes *Firestorm* allemandes ne sont pas « déterministes », comme dans Bagration, mais aléatoires. Par exemple, si vous utilisez une figurine de Tigre Royal pour apporter un bonus lors d'une attaque, il faudra tout d'abord lancer 1d6 pour voir si cette figurine représente vraiment le soutien d'un Königstiger ou bien seulement un Tigre I, voire un groupe de chars B2 lance-flammes ou même de simples Stug III G. Bref, il sera difficile de planifier à coup sûr des offensives en utilisant des troupes données. En fait, ce mécanisme rend bien le chaos qui régnait côté allemand, où des troupes de bric et de broc étaient rassemblées et jetées au plus vite dans la bataille.

Enfin, le livret de règles est structuré de manière « classique » : historiques, règles de jeu, deux nouvelles missions (et deux scénarios associés), une partie « modélisme » pour reconstituer au mieux la campagne hollandaise, etc., le tout au « standard *Flames of War* ». En définitive, l'ensemble est une réussite et offre un excellent support pour rejouer facilement Market Garden au sein d'un club de pousseurs de plomb. ❑

Firestorm Market Garden, campagne et « générateur de parties » pour la règle *Flames of War* (www.flamesofwar.com). Publiés en anglais par Battlefront. Prix indicatif : 50 €.

Remerciements à Philippe Lempereur.

Ci-dessus. **Le contrôle final du pont d'Arnhem et ses soixante points de victoire... l'objectif principal des deux camps lors de la campagne *Firestorm Market Garden* !**

Ci-contre. **Les Irish Guards à l'assaut des positions allemandes ! Figurines Battlefront 15 mm.**

REPIQUE: ZOUAVE

Rejouez la Sécession et 1870!

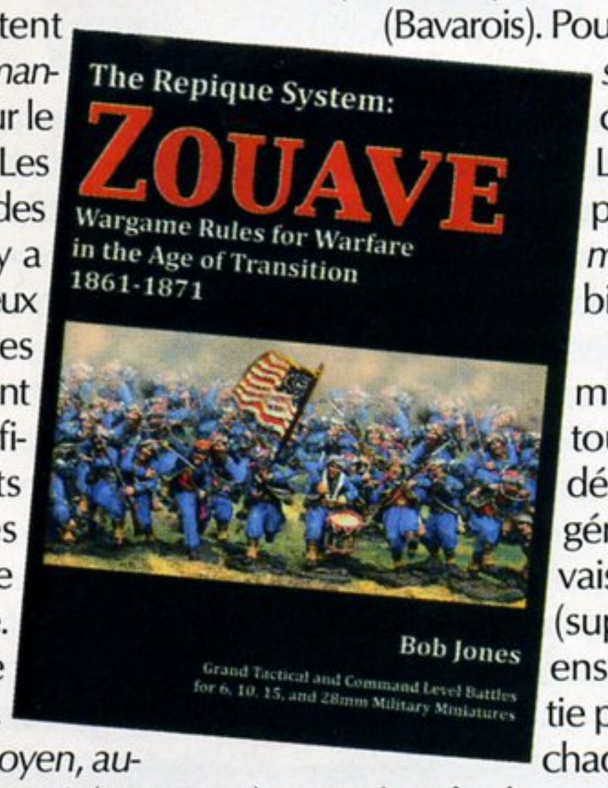
Les guerres de Sécession et 1870 marquent un tournant dans l'art de la guerre : les armées basculent définitivement dans la « modernité ». Avec l'émergence des fusils à « tir rapide », la cavalerie s'efface en effet devant l'infanterie et l'artillerie ne doit son salut qu'à un allongement conséquent de la portée des pièces. *Repique: Zouave* propose de reconstituer sur nos tables les grandes batailles de cet « âge de transition », découvrons ses mécanismes de jeu.

JEAN-PHILIPPE IMBACH

Le livret de règles comporte environ quatre-vingts pages, en noir et blanc. La présentation est claire, sans être exceptionnelle. Les mécanismes sont prévus pour reconstituer des affrontements mettant aux prises quelques divisions de part et d'autre. La règle est plutôt adaptée aux figurines de 10 mm, même si le soclage est donné pour toutes les échelles, du 6 aux 28 mm. Dans le cas du 10 mm, un élément d'infanterie fait 5 cm de front sur 2,5 cm de profondeur et représente un bataillon de 700 à 1000 hommes. Une dizaine de figurines prend place sur un tel socle. Pour les cavaliers lourds (cuirassiers, dragons, etc.), un carré de 5 cm de côté accueille une quinzaine de figurines, sur deux rangs. Les cavaliers légers se mettent sur une seule ligne, sur 2,5 cm de profondeur seulement. Quant aux socles des pièces d'artillerie, ils sont de forme hexagonale et ceux des officiers sont circulaires. Enfin, les socles des unités irrégulières, comme des gardes mobiles ou des francs-tireurs, sont ovales (!), de 5 cm de large sur 2,5 cm de profondeur. Personnellement, je trouve qu'il y a un peu trop de « variété » dans les différentes formes utilisées, j'aurais en fait préféré un peu moins de « fantaisie ». Un kilomètre réel est représenté sur la table de jeu par une cinquantaine de centimètres.

POINTS DISTINCTS !

Le moteur du système est constitué d'un jeu de 52 cartes et de ses deux jokers. Un camp réagit aux cartes rouges — cœurs et carreaux —, l'autre aux noires — piques et trèfles. Les carreaux et les piques permettent d'obtenir des *points de commandement*, respectivement pour le camp rouge et le camp noir. Les cœurs et les trèfles donnent des *points d'actions*. De fait, il y a deux types différents des fameux PIPs popularisés par *DBA*. Les points de commandement sont le reflet de la qualité « des officiers généraux ». Les points d'action sont fonction « des officiers subalternes » et de l'habileté tactique de l'armée. Le commandement d'une armée peut être *supérieur*, *au-dessus de la moyenne*, *moyen*, *au-dessous de la moyenne* ou *mauvais* (cinq crans) ; idem pour la valeur tactique d'une armée, qui varie elle aussi de *mauvaise* à *supérieure*.


The Repique System:
ZOUAVE
Wargame Rules for Warfare in the Age of Transition 1861-1871
Bob Jones
Grand Tactical and Command Level Battles for 6, 10, 15, and 28mm Military Miniatures

Ainsi, l'armée de Napoléon III a un commandement *au-dessous de la moyenne* et une valeur tactique *au-dessus de la moyenne*. En face, les Prussiens ont un commandement *au-dessus de la moyenne* et une valeur tactique égale à celle des Français. Par contre, leurs alliés bavarois ont un commandement *au-dessous de la moyenne* et une valeur tactique *moyenne*. Trois mois plus tard, l'armée de la Loire a un meilleur commandement (i.e. il passe *moyen*), mais

En ouverture. **L'attaque des Bavarois se développe à travers un bois : les Français vont avoir fort à faire pour les contenir !**

la qualité de la troupe baisse d'un cran (à *moyen*), vu que la majorité des soldats de métier ont été défaits ou sont encerclés avec Bazaine dans Metz. Dans le même temps, les commandements prussien et bavarois restent au même niveau, mais la troupe est éprouvée par les premiers mois de campagne et elle devient *moyenne* (Prussiens) et même *au-dessous de la moyenne* (Bavarois). Pour trouver un commandement *supérieur*, il faut se rendre du côté des sudistes du général Lee en 1862 (avec des troupes d'une valeur tactique *moyenne*). L'ensemble est très bien pensé.

Ces valeurs de commandement et tactique permettent tout d'abord de déterminer le dé utilisé pour refléter la qualité générale de l'armée : 1d6 (mauvaise), 1d8 (moyenne) ou 1d10 (supérieure). Ce dé d'armée est ensuite utilisé en début de partie pour déterminer la qualité de chaque régiment (à trois plaquettes) et de chaque général (de division ou général en chef). Le joueur lance, pour chaque unité, son dé d'armée et modifie le résultat par un facteur suivant le type de troupe (-2 pour des miliciens, +2 pour la garde, etc.). Le résultat modifié permet de connaître le dé que l'unité utilisera pour le combat tout au long

LES ZOUAOUA

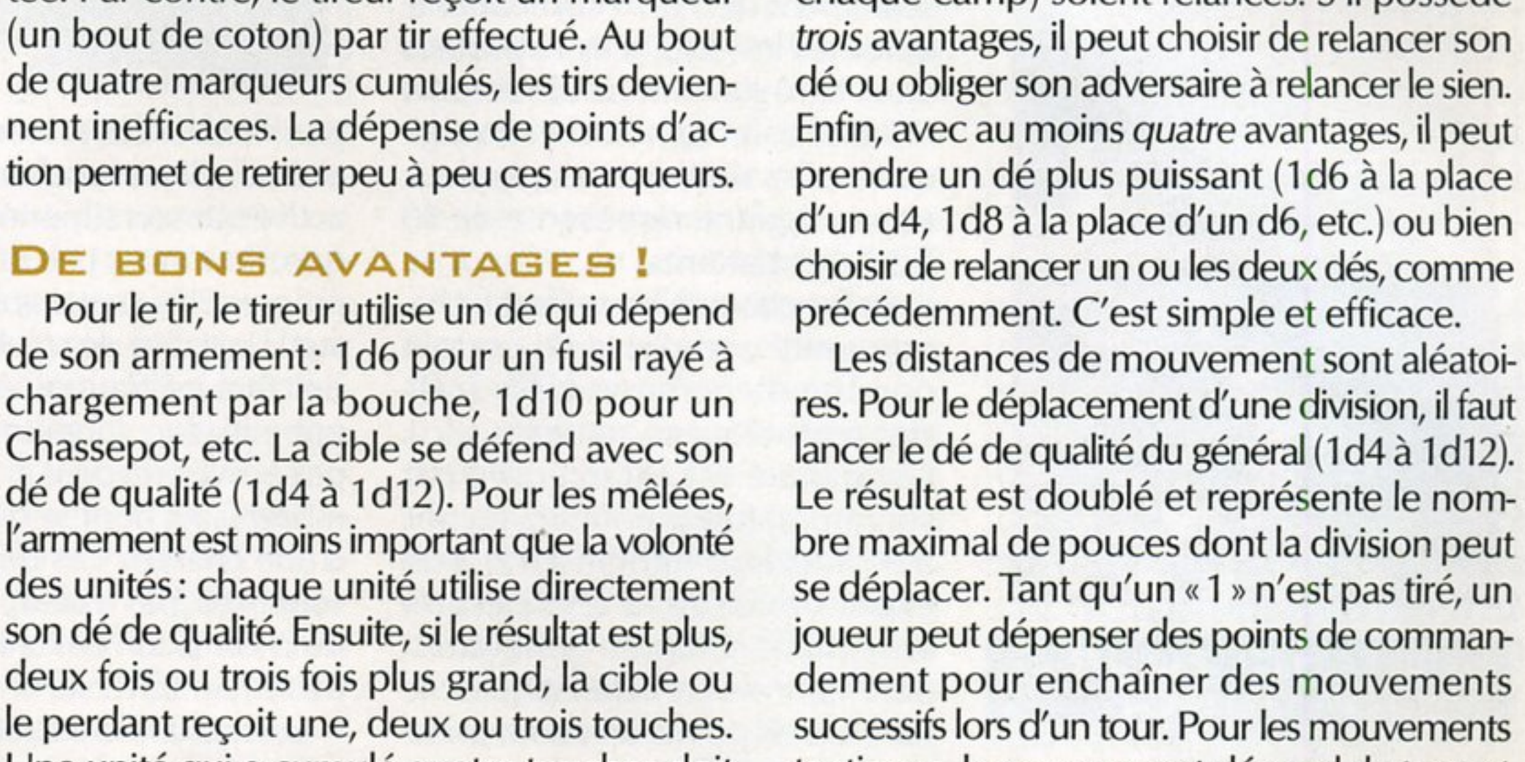
Photos réalisées et aimablement fournies par Bob Jones (www.repiquerules.com). Figurines 10 mm de chez *Pendraken* et *Magister Militum*. Peinture par Fernando Enterprises. Remerciement à Philippe Lempereur

de la partie (1d4 pour les plus mauvaises à 1d12 pour les meilleures). De la même façon, ce dé d'armée est utilisé pour déterminer la qualité des généraux de division et du général en chef et cette qualité est reflétée, là encore, par l'octroi d'un d4 (pour les mauvais généraux) à 1d12 (pour les généraux d'exception).

Le moteur des cartes

Ensuite, il faut préparer le jeu de cartes. Pour chaque couleur, il faut retirer entre une et cinq cartes, en fonction de la valeur du commandement ou tactique. Par exemple, si le camp rouge a une valeur tactique moyenne, il faut retirer trois cœurs ; si le camp noir a un commandement supérieur, il ne faut retirer qu'un seul pique. Les cartes retirées ne sont pas révélées et il restera donc, pour chaque couleur, entre huit et douze cartes, soit moitié plus de cartes pour une armée « supérieure » par rapport à une « mauvaise ». Les quatre couleurs et les deux jokers sont ensuite mélangés et la partie peut débuter. Pour cela, une carte est tirée et le joueur concerné — camp rouge ou camp noir — reçoit un nombre de points de commandement ou d'action : un « 2 » donne deux points, un « 3 » trois points, etc., un valet en donne onze, une dame douze et un roi treize. Un as donne un nombre variable. Un joker oblige à tester le moral des armées. En cas d'échec, la partie s'arrête. En cas de réussite, le paquet de cartes est rebattu et la partie continue.

Les points sont ensuite distribués par le général en chef à ses subordonnées, qui doivent tester s'ils reçoivent la totalité ou seulement une fraction des points octroyés par leur supérieur hiérarchique. Ce test dépend de la qualité du général destinataire des PIPs et de la distance entre ce général et le général en chef. S'il s'agit de points de commandement, vous pourrez les conserver d'un tour sur l'autre ou les dépenser pour déplacer des généraux, des unités indépendantes (artillerie, infanterie légère, etc.) ou des divisions ou pour rallier des unités. Quant aux points d'action, ils ne peuvent pas être stockés d'un tour sur l'autre, mais doivent être immédiatement consommés pour effectuer des mouvements tactiques, des changements de formation ou d'orientation, des charges, des travaux du génie ou, enfin, pour réorganiser une unité qui a tiré. Nul besoin de



Ci-dessus. **Dragons français. Figurines *Pendraken* 10 mm.**

dépenser des points pour déclencher le tir d'une unité, il suffit qu'un ennemi passe à portée. Par contre, le tireur reçoit un marqueur (un bout de coton) par tir effectué. Au bout de quatre marqueurs cumulés, les tirs deviennent inefficaces. La dépense de points d'action permet de retirer peu à peu ces marqueurs.

De bons avantages !

Pour le tir, le tireur utilise un dé qui dépend de son armement : 1d6 pour un fusil rayé à chargement par la bouche, 1d10 pour un Chassepot, etc. La cible se défend avec son dé de qualité (1d4 à 1d12). Pour les mêlées, l'armement est moins important que la volonté des unités : chaque unité utilise directement son dé de qualité. Ensuite, si le résultat est plus, deux fois ou trois fois plus grand, la cible ou le perdant reçoit une, deux ou trois touches. Une unité qui a cumulé quatre touches doit battre en retraite et peut éventuellement partir en déroute. Les points de commandement servent entre autres à rallier les troupes, c'est-à-dire à leur retirer des touches.

Les facteurs tactiques sont gérés sous forme d'avantages et de désavantages, un peu comme dans *Field of Glory* (un simple avantage pour un tir à courte portée, un double avantage si une unité de garde est en mêlée, etc.). Mais l'écart entre les avantages et les désavantages de chacun est géré de manière plus originale. Le joueur qui possède au final *un* avantage net peut demander à son adversaire de relancer son dé. S'il possède *deux* avantages, il peut demander que les deux dés (celui de chaque camp) soient relancés. S'il possède *trois* avantages, il peut choisir de relancer son dé ou obliger son adversaire à relancer le sien. Enfin, avec au moins *quatre* avantages, il peut prendre un dé plus puissant (1d6 à la place d'un d4, 1d8 à la place d'un d6, etc.) ou bien choisir de relancer un ou les deux dés, comme précédemment. C'est simple et efficace.

Les distances de mouvement sont aléatoires. Pour le déplacement d'une division, il faut lancer le dé de qualité du général (1d4 à 1d12). Le résultat est doublé et représente le nombre maximal de pouces dont la division peut se déplacer. Tant qu'un « 1 » n'est pas tiré, un joueur peut dépenser des points de commandement pour enchaîner des mouvements successifs lors d'un tour. Pour les mouvements tactiques, le mouvement dépend du type et de la formation de l'unité et s'exprime en nombre de d12. Ainsi, une unité d'infanterie en ligne prendra le moins bon résultat de 2d12, une unité de cavalerie en colonne se déplacera de la somme de 3d12, etc.

En définitive, *Repique: Zouave* offre des mécanismes originaux, alliés à une remarquable jouabilité. La partie historique, très bien réalisée, s'étale sur une trentaine de pages et s'intéresse à la guerre de Sécession, à celle de 1870 et à l'intervention française au Mexique. Vu la taille plus réduite des engagements dans cette dernière campagne, les règles sont légèrement modifiées pour jouer à une échelle plus « tactique ». L'ensemble mérite que l'on s'y attarde. Bien que des exemples d'armées soient donnés, le seul regret concerne l'absence d'un budget, bien utile, surtout aux débutants, quand il faut équilibrer des armées adverses. Notez pour terminer l'existence d'un groupe yahoo consacré à la règle (http://games.groups.yahoo.com/group/Repiquerules/). Par ailleurs, l'auteur organise régulièrement, via Skype, des audioconférences pour disserter (en anglais) autour de *Repique: Zouave*, expliquer des points de règle, etc. ❑

Ci-dessous. **Les « outils » nécessaires pour se lancer dans une partie...**

ZOUAVE

Qualités : distinction entre points de commandement et points d'action, mécanismes simples et ingénieux, partie historique bien réalisée
Défauts : soclage en partie « atypique », pas de budget pour aider à équilibrer les combats
Prix indicatif : 30 €

NOUVEAUTÉS RÈGLES

JEAN-PHILIPPE IMBACH

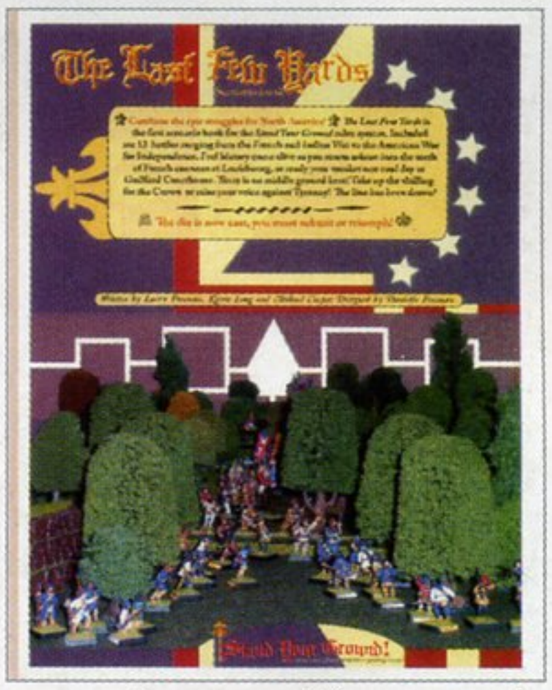
L'actualité estivale est chargée: des combats au temps de la guerre en dentelles, des affrontements titanesques au coeur de l'Europe, de l'aventure en Afrique noire, des poursuites sur les océans et une bonne dose de Seconde Guerre mondiale pour clôturer le tout!

STAND YOUR GROUND!

Stand your ground! permet de reconstituer les combats en Amérique du Nord dans la seconde moitié du XVIIIe siècle. Les deux grands conflits du moment sont la conquête du Canada par les Anglais (1754-1760) et la Révolution américaine (1775-1783). La règle comporte une soixantaine de pages reliées par une spirale en plastique. Le contenu est en noir et blanc, avec un texte relativement dense. Les affrontements de cette période s'échelonnent de l'escarmouche à la bataille rangée mettant aux prises plusieurs dizaines de milliers de combattants. En conséquence, la règle comporte trois échelles de jeu différentes. À l'échelle « standard », une figurine représente de 10 à 20 combattants réels et un pouce sur la table de jeu équivaut à dix yards seulement, soit 280 cm pour un kilomètre réel! À un niveau plus « tactique », une figurine représente seulement de 3 à 10 combattants et toutes les distances et portées dans la règle sont doublées. Au contraire, à l'échelon « stratégique », elles sont divisées par deux et une figurine représente de 10 à 30 combattants.

En fonction de son effectif, chaque unité comporte un certain nombre d'« hommes-clés » (officier, porte-drapeau, musicien, etc.). Cette unité est caractérisée par son moral (de 2 pour les colons à 9 pour les Highlanders), son expérience (de -2 à +3) et son armement. Chaque général est doté de trois caractéristiques : le nombre de points de commandement dont il dispose par tour de jeu (ce nombre est fixe, compris entre 1 et 6), sa capacité d'initiative (entre 3 et 10) et son influence sur le moral (de -3 à +3).

Les mécanismes sont assez classiques. Au début d'un tour, chaque joueur ajoute l'initiative de son général en chef au résultat d'un d10. Le gagnant décide s'il prend la main ou la laisse à son adversaire. Le joueur qui a la main dépense alors ses points de commandement



pour activer ses unités ou ses subalternes. Si un subalterne n'est pas activé par son supérieur hiérarchique, il ne peut pas dépenser ses propres PIPs, à moins de réussir un test d'initiative : le résultat d'un d10 doit être inférieur ou égal à sa propre initiative. Une unité qui n'est pas activée ne peut ni se déplacer, ni tirer (sauf pour se défendre face à une charge). Les déplacements sont fixes (pas d'aléa), en fonction de la formation de l'unité et du type de terrain traversé.

Lorsqu'une unité rate un test de moral (avec 1d10), effectue une marche forcée, change de formation alors qu'elle est mal entraînée, etc., le joueur lance 1d10 et le résultat donne le nombre de figurines de *traînards*, figurines qui sont retirées et placées derrière l'unité. Pour récupérer ses traînards, il faut au moins un homme-clé ou un général avec l'unité et lancer 1d10 : le résultat correspond au nombre de traînards qui rejoignent les rangs. Si l'unité possède toujours un drapeau ou un musicien, un traînard supplémentaire est « rallié ».

Pour le tir, le joueur lance un d10 par figurine de l'unité (hors traînards) et doit réussir un résultat qui dépend de l'arme utilisée et de la portée. Le nombre total de d10 et le résultat à obtenir avec chaque d10 peuvent être modifiés par différents facteurs tactiques. Pour chaque touche, le joueur lance 1d10 pour savoir si c'est une figurine de traînard, « normale », d'une compagnie d'élite ou bien d'un homme-clé qui est touchée et retirée du jeu. Pour les corps à corps, chaque figurine lance également 1d10 et doit réussir un résultat qui dépend de son type (par exemple les grenadiers et les Highlanders sont meilleurs en mêlée que les troupes de ligne).

En conclusion, les mécanismes ne sont pas très complexes et relativement « tactiques ». Par contre, le texte est parsemé de considérations historiques, certes pertinentes, mais les règles auraient été sûrement plus concises, et donc plus claires, si tous les commentaires avaient été rassemblés à part. Notez la présence, sur plus de six pages, d'un exemple de partie, très bien réalisé. Par ailleurs, six scénarios, dont deux sur les batailles de Sainte-Foy (28 avril 1760) et Eutaw Springs (8 septembre 1781), complètent le tout.

THE LAST FEW YARDS

Ce livret d'une cinquantaine de pages regroupe une douzaine de scénarios pour *Stand your ground!* Les premiers concernent la guerre de Sept Ans au Canada, avec quatre scénarios à une échelle « tactique » et deux « standards ». Retenez l'action des *Rogers' Rangers* lors de la « bataille des raquettes », en mars 1758, où ils tendent une embuscade qui se retourne contre eux. Ils subiront de très lourdes pertes, seul un ranger sur six, dont Robert Rogers, s'en échappera. Quant aux six scénarios « Révolution américaine », un seul est à une échelle tactique. La principale bataille proposée est celle de Guilford Courthouse (le 15 mars 1781).

Stand Your Ground! et ***The Last Few Yards***, règles et scénarios sur la guerre de Sept Ans au Canada et la Révolution américaine. Publiés en anglais par Larry's Game (www.larrysgameroom.com). Prix indicatifs : 22 et 18 € respectivement.

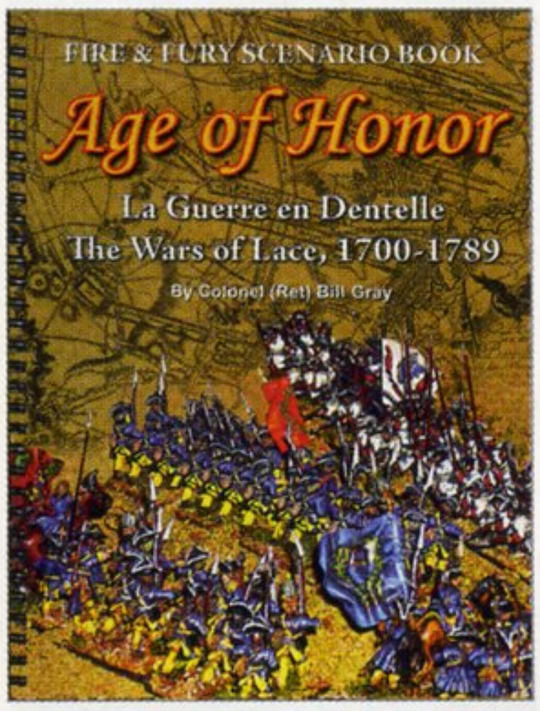
L'AIGLE ET L'OIE SAUVAGE...

Christopher Duffy est un spécialiste connu et reconnu de la guerre en dentelles. Son premier ouvrage, publié en 1964, est une biographie du maréchal von Browne, général d'origine irlandaise au service de l'Autriche. Ce livre, depuis longtemps épuisé, est enfin réédité par Partizan Press. Il comporte près de trois cents pages reliées, agrémentées d'une dizaine de gravures et d'une vingtaine de cartes.

Comment un Irlandais peut-il se retrouver sur le continent? En fait, le père du futur maréchal fait partie des milliers d'Irlandais catholiques qui ont préféré quitter leur île natale en 1691, suite au traité de Limerick. Vaincus par les troupes protestantes de Guillaume d'Orange, quatorze mille Jacobites, accompagnés d'une dizaine de milliers de femmes et enfants, partent en effet en exil. Par dérision, les Protestants parlent de cet exode comme « l'envol des oies sauvages » (« *the Flight of the Wild Geese* »). À la fin du XVIIe siècle, une part de ces soldats renforce la brigade irlandaise, constituée de volontaires et réfugiés irlandais au service de Louis XIV. Cette unité acquiert rapidement une solide réputation et se couvre de gloire en particulier à la bataille de Fontenoy (le 11 mai 1745). La brigade perdure jusqu'en 1792.

Maximilien Ulysses Browne naît à Bâle en 1705. Comme son père et son oncle sont nommés comtes en 1716 par Charles VI de Habsbourg, Maximilien entre donc « naturellement » au service de l'armée autrichienne. Excellent soldat, il participe à tous les conflits, comba sur tous les fronts, en particulier lors de la guerre de Succession d'Autriche et la guerre de Sept Ans. Le 6 mai 1757, il est gravement blessé par un boulet prussien lors de la bataille de Prague. Il meurt de ses blessures le 26 juin suivant. C'est ce destin exceptionnel que Cristopher Duffy nous propose de découvrir. ❑

The Wild Goose and the Eagle, A Life of Marshal von Browne, 1705-1757, biographie du maréchal von Browne. Publiée en anglais par Partizan Press (www.caliverbooks.com). Prix indicatif : 45 €.



AGE OF HONOR

Age of Honor est une « vraie » extension pour *Age of Eagles* (cf. *VaeVictis* n° 66), c'est-à-dire qu'il est nécessaire de posséder cette dernière pour reconstituer les batailles au temps de la guerre en dentelles. Le livret comporte quatre-vingt-dix pages environ, toutes en couleurs. Il se décompose en trois grandes parties : les scénarios, les caractéristiques nationales et les adaptations pour le combat au XVIII^e^ siècle et, pour terminer, quelques pages de clarifications, précisions, règles optionnelles, etc. pour la règle de base. Notez que cette dernière partie est téléchargeable gratuitement sur le site web dédié au système (www.ageofeagles.com).

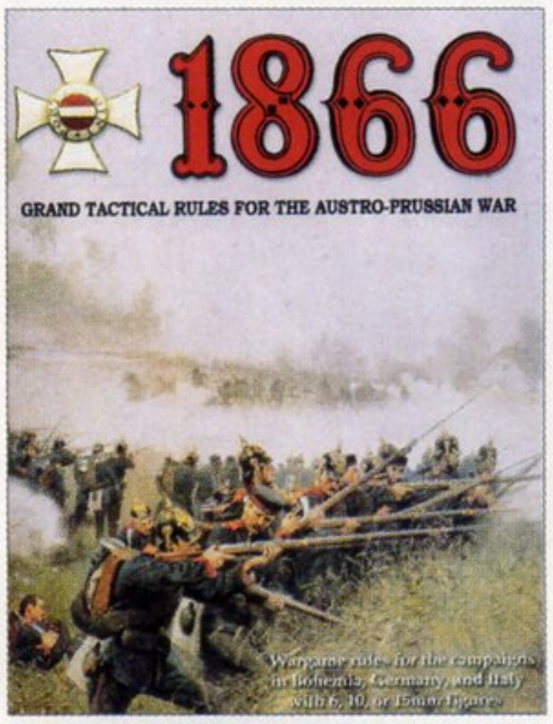
Les modifications apportées à *Age of Eagles* sont réelles, certes, mais relativement simples. Vous découvrirez tout d'abord trois pages répertoriant les généraux de l'époque. La liste est assez complète et couvre tous les belligérants européens, y compris les Turcs ottomans. De manière similaire, les caractéristiques des troupes sont rassemblées sur huit pages, en les classant en trois sous-périodes : la guerre de Succession d'Espagne et la grande guerre du Nord d'une part, les guerres de Succession d'Autriche et de Sept Ans d'autre part et la guerre de Succession de Bavière enfin. Ce dernier conflit (1778-1779) n'a pas dégénéré en un affrontement majeur, mais les caractéristiques fournies permettent de s'adonner à l'« histoire alternative ». En revanche, les conflits en Amérique du Nord ou aux Indes ne sont pas abordés. Je pense que c'est une bonne option, car ces théâtres d'opérations auraient nécessité une modification substantielle des règles de base. En résumé, *Age of Honor* traite de la guerre en dentelles en Europe, telle que l'on se la représente habituellement, avec le cas des Turcs ottomans comme seule « fantaisie ».

En pratique, quelques « nouveautés » permettent de prendre en compte les spécificités des combats. Ainsi, l'infanterie est classée en infanterie de choc (Suédois au début du siècle), ottomane, utilisant le feu par rang ou le feu par peloton. Cela influe sur les points de feu qui sont de 1, 1,5 ou 2 par plaquette. Les Prussiens bénéficient même de trois points lors de leur premier tir. L'infanterie de ligne est également partagée entre celle qui marche au pas et celle qui ne le fait pas encore (un pouce de mouvement supplémentaire pour les premiers !). La cavalerie est maintenant scindée en pistoliers, trotteurs ou galopeurs. Quant à l'artillerie, ses déplacements sur le champ de bataille, par rapport à celle du Premier Empire, sont bien sûr plus limités, hormis pour l'artillerie à cheval. Les tables de marche, des mouvements, des tirs et des mêlées ont été adaptées à la guerre en dentelles et une feuille de résumés recto verso rassemble le tout.

Les scénarios, au nombre de seize, sont bien présentés, avec un plan fonctionnel de la table de jeu et des ordres de bataille donnés sous forme d'étiquettes. Il est ainsi possible de scanner et imprimer ces étiquettes sur une planche autocollante et les utiliser ensuite directement en les positionnant en dos des plaquettes. Parmi les scénarios retenus, vous pourrez reconstituer les grandes batailles de Blenheim (1704), Ramillies (1706), Poltava (1709), Fontenoy (1745), Kolin (1757), Leuthen (1757), Zorndorf (1758), Minden (1759) et Torgau (1760).

En définitive, ce supplément est une bonne surprise. Les modifications sont parfaitement intégrées au système de base et l'ensemble est toujours d'une jouabilité exemplaire, le tout à un prix extrêmement correct vu la qualité générale du livret : une déclinaison réussie de *Age of Eagles* !

Age of Honor, extension « guerre en dentelles » pour *The Age of Eagles*. Publiée en anglais par Age of Eagles (www.ageofeagles.com). Prix indicatif : 25 €.



1866

Outre les règles *1870* et *1859* (cf *VaeVictis* 41 et 75 respectivement), nous devons à Bruce Weigle deux excellents articles sur la fabrication de tables de jeu adaptées aux figurines de 6 mm (cf. hors série *VaeVictis* n° 7 et 12). Cet auteur nous revient avec une règle pour reconstituer les grandes batailles de la guerre de 1866 entre Prussiens et Autrichiens. Cette guerre se termine en juillet 1866 du côté de Sadowa par l'écrasement de la maison des Habsbourg-Lorraine par celle des Hohenzollern.

La règle est avant tout prévue pour des figurines de 6 mm, mais elle peut être également utilisée avec des 10 mm, voire des 15 mm. Pour toutes ces échelles, le front des socles — d'environ 3 cm — est identique, seules leurs profondeurs et les nombres de figurines sur les socles varient en fonction de la taille des figurines. Un tel élément représente un bataillon d'infanterie, deux escadrons de cavalerie ou une batterie de six pièces. Sur la table de jeu, un kilomètre réel correspond à 25 cm. Enfin un tour de jeu équivaut à une demi-heure. Toutes ces échelles sont bien adaptées à des parties « stratégiques », avec plusieurs corps de part et d'autre. Mais il est possible de jouer avec une échelle deux fois moindre (pour aligner l'équivalent d'un seul corps par camp) ou même quatre fois moindre (avec une division par côté).

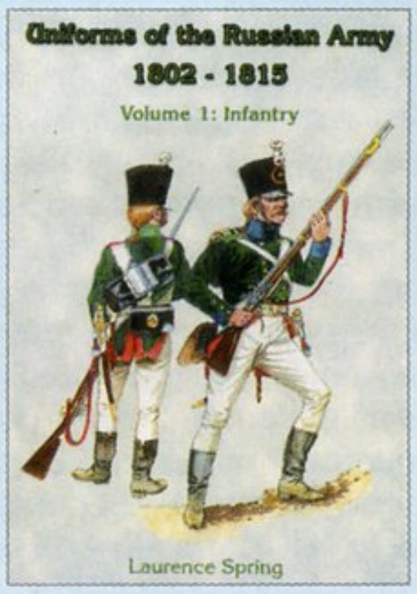
Les mécanismes font la part belle à la jouabilité, une obligation pour pouvoir manoeuvrer des masses de figurines et aboutir néanmoins à une conclusion lors des reconstitutions de batailles. Une plaquette est caractérisée par son moral (de 6 à 10), ses points de feu (pour le combat à distance) et ses points de combat (pour les affrontements à courte distance ou en mêlées). Sans surprise, l'infanterie prussienne, armée du Dreyse à chargement par la culasse, surclasse son homologue autrichienne encore dotée d'un fusil se chargeant par la bouche : trois points de feu pour les Prussiens, un seulement pour les Autrichiens.

Le contrôle des troupes s'effectue par le biais de rayon de commandement, de marqueurs d'ordre et de tests avec 1d10 sous la compétence des généraux. Les mouvements sont fixes, en fonction du type de l'unité, de sa formation et du terrain traversé. Le nombre de touches infligées lors d'un tir s'obtient en consultant une table en fonction du nombre de points de feu et du résultat d'un d10. Une cible perd un point de combat par touche subie (et elle est éliminée quand son nombre de points de combat devient nul). Pour les corps à corps, la même table est utilisée, mais en prenant en compte les points de combat et des modificateurs spécifiques aux combats rapprochés. Les tests de moral se résolvent à l'aide d'un d10.

Comme pour les autres productions de Bruce Weigle, les deux tiers du livret sont occupés par des notes historiques très complètes, des scénarios, des ordres de batailles, des notes de conception et une remarquable bibliographie commentée (de près de dix pages). Les quatorze

L'INFANTERIE RUSSE SOUS L'EMPIRE

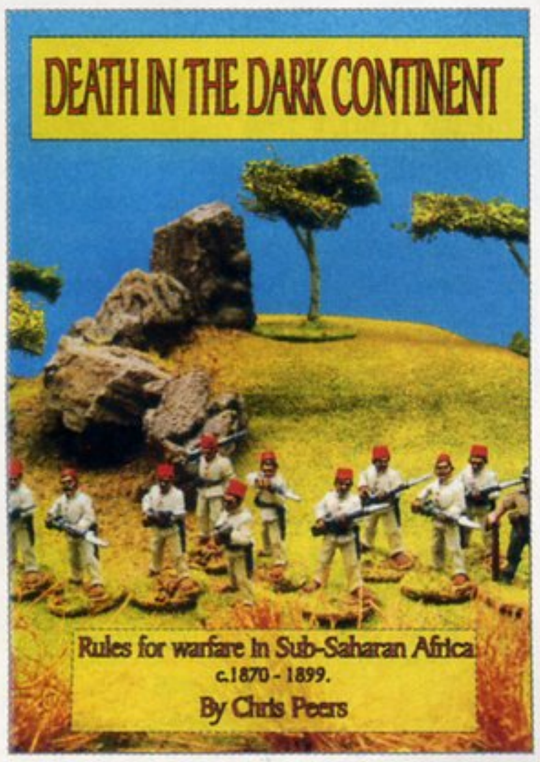
Sous l'Empire, les armées russe et française sont les plus imposantes en termes d'effectifs. Mais alors que les uniformes des troupes françaises sont abondamment traités et étudiés « sous toutes les coutures », l'uniformologie russe reste embryonnaire, que ce soit en français ou en anglais. Partizan Press remède pour partie à ce problème en proposant un ouvrage sur l'infanterie russe de 1802 à 1815. Ce livre relié comporte environ cent cinquante pages sur le sujet. Cette étude récente est la bienvenue, d'autant plus qu'elle profite — ouverture à l'est et miracle de l'Internet aidant — de nouvelles sources uniformologiques en provenance de Russie.



Des illustrations de Bob Marrion, de Knötel, des gravures anciennes, en noir et blanc ou en couleurs, des photos de pièces d'équipement ou de groupes de reconstitueurs permettent de suivre l'évolution des uniformes. Par contre, en lieu et place d'infographies, la description des drapeaux des différents régiments est donnée textuellement. Seuls huit drapeaux sont représentés en couleurs, mais ils ont été soigneusement choisis et couvrent la quasi-totalité des types d'emblèmes dont disposent les fantassins russes.

Vous découvrirez également quelques détails intéressants, par exemple sur la formation de bataillons de réserve en décembre 1811 (en plus des bataillons de dépôt de chaque régiment d'infanterie) ou bien sur la diffusion effective du *kiwer*, le shako typiquement russe dont le fond est concave. Connaissant les délais administratifs et la volonté de seulement remplacer les équipements usagés, il est certain qu'une bonne part de l'infanterie en 1812 n'est pas encore équipée de ce nouveau couvre-chef, annoncé seulement le 13 janvier 1812. En résumé, un bon livre, sur un sujet toujours plutôt méconnu dans nos contrées. ❑

Uniforms of the Russian Army, 1802-1815, volume 1: Infantry, étude sur les uniformes de l'armée russe sous l'Empire. Publiée en anglais par Partizan Press (www.caliverbooks.com). Prix indicatif : 45 €.



scénarios historiques mettent en scène de nombreux protagonistes. En effet, la campagne de 1866 est souvent ramenée à un affrontement direct entre la Prusse et l'Autriche, alors que cette dernière peut compter sur tous les états du sud et du centre de l'Allemagne qui se méfient des visées expansionnistes de Bismarck : Bavarois, Saxons, Hanovriens, Wurtembergeois, Badois, etc. tenteront de contenir le rouleau compresseur prussien. Quant aux Prussiens, ils peuvent compter sur l'aide des états du nord de l'Allemagne, des villes hanséatiques et de la toute jeune Italie, ce qui permet d'ouvrir un second front, sur la frontière sud de l'empire autrichien.

Comme ses aînées, *1866* est tout autant un guide qu'une règle de jeu d'histoire, proposé à un prix tout à fait raisonnable eu égard à la qualité de l'ensemble : si vous êtes intéressé par cette campagne, n'hésitez pas à vous procurer ce livret, même si vous pratiquez le jeu d'histoire à une échelle plus tactique ou avec des figurines de plus grande taille.

1866, règles pour reconstituer les combats entre Prussiens et Autrichiens en 1866. Publiées en anglais par Medieval Miscellanea (www.grandtacticalrules.com). Prix indicatif : 28 €.

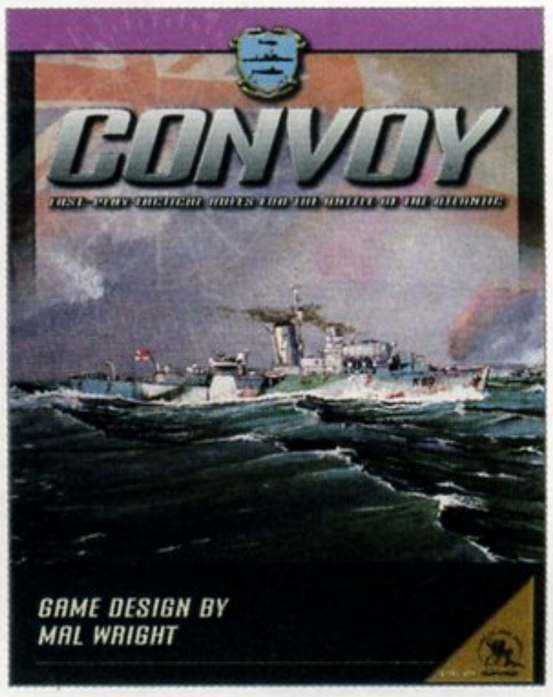
Death in the Dark Continent

On doit déjà au prolifique Chris Peers une règle sur les combats en Afrique noire, mais *In the Heart of Africa* (cf. *VaeVictis* n° 53) était plutôt prévue pour reconstituer des escarmouches. Qui plus est, elle traitait seulement des combats dans l'Afrique tropicale, au cœur du continent. Au contraire, *Death in the Dark Continent* s'attache à reconstituer tous les affrontements de l'Afrique noire, de 1870 à 1899, le tout à une échelle plus « stratégique ». Ainsi, les figurines ne sont plus soclées individuellement, mais par deux ou trois sur un même socle de 60 mm de front (pour des 28 mm). Les éléments sont ensuite rassemblés par groupes de deux à huit pour former une unité.

Les mécanismes ont des points communs avec les autres productions de cet auteur. Vous retrouverez par exemple le principe des mouvements aléatoires. Ainsi, une unité de soldats se déplace de 1d6 + 2 pouces par tour de jeu, quand des guerriers ont droit à 2d6 pouces. Pour le tir, le joueur lance 1d20 par plaquette tirant, 5d20 pour une mitrailleuse Maxim ou 3d20 pour une pièce d'artillerie. Le résultat, modifié par une série de facteurs tactiques (+3 pour un fusil à répétition, -2 pour un tireur non entraîné, etc.), doit être d'au moins 14 par d20 pour infliger un désordre et d'au moins 19 pour supprimer une plaquette adverse. Pour le corps à corps, l'attaquant lance 1d6 et modifie le résultat par des facteurs tactiques (+2 si un chef est à moins de 5 cm de l'attaquant, -3 si le défenseur est armé de fusils à répétition, etc.). Le résultat modifié permet de connaître les conséquences du combat, d'un recul en désordre de l'attaquant à une déroute du défenseur. Enfin, le moral se teste sur 1d6.

Une vingtaine de pages sur la cinquantaine du livret rassemblent trente-deux listes d'armées, tant des royaumes africains que des puissances coloniales. Vous pourrez ainsi aligner des Dahoméens (et leurs célèbres amazones), des Français (avec des légionnaires, de l'infanterie de marine, des tirailleurs sénégalais, etc.), des Touaregs, des Pygmées, des Mahdistes, des Zoulous, des Boers, des Anglais, des Belges de la « Force publique », etc. Par ailleurs, sur le site web de North Star Military Figures (www.northstar figures.com), une quarantaine de listes supplémentaires sont téléchargeables gratuitement, pour jouer des tribus sénégalaises, des Bushmen, des Portugais, des Italiens, des Danakils de la corne de l'Afrique, des Allemands au Cameroun ou au Togo, etc. Bref, vous trouverez un vaste choix de listes d'armées pour aligner tous les belligérants de l'Afrique subsaharienne.

Pour donner une idée du nombre de figurines nécessaires pour monter une armée en 300 points, une plaquette de réguliers européens avec des fusils modernes coûte dans les 25 points. Des soldats armés de modèles « anciens » (à chargement par la bouche) reviennent à une dizaine de points. Pour des guerriers en ordre dispersé, armés de sagaies ou d'arcs, vous ne dépenserez que 4 points toujours pour un élément. Le nombre total de figurines est donc très variable et il est possible de prendre une option « qualitative » — quelques dizaines de figurines très bien entraînées et armées — ou « quantitatives » — avec une masse d'autochtones sans arme à feu à chargement par la culasse. La « vérité » se trouve sûrement entre ces deux extrêmes : un noyau de troupes d'élite soutenues par des guerriers moins performants.



Death in the Dark Continent est une réussite et je ne doute pas que, grâce à cette nouvelle venue, la vente de figurines 28 mm autour de ce thème va augmenter dans les prochains mois !

Death in the Dark Continent, règles pour reconstituer les combats en Afrique noire à la fin du XIXe siècle. Publiées en anglais par Ruga-Ruga Publications (www.northstarfigures.com). Prix indicatif : 17 €.

Convoy

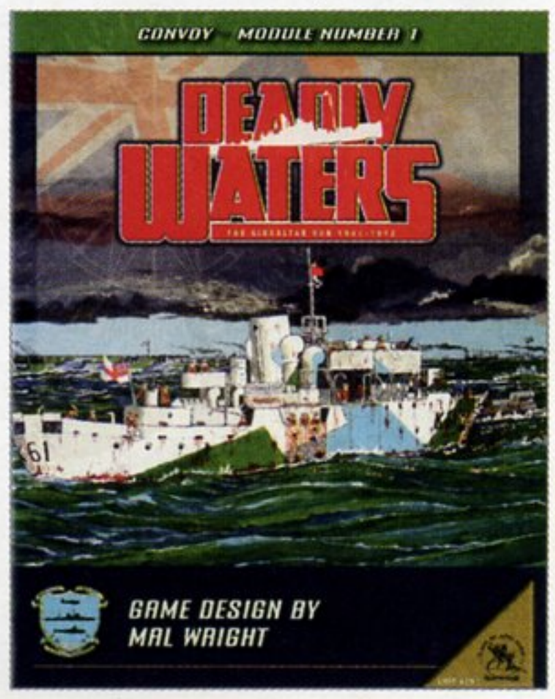
Convoy est une règle qui permet de simuler un sujet original : le joueur se retrouve dans le rôle d'un commodore de l'amirauté britannique, à la tête d'un convoi qui doit traverser une partie de l'Atlantique ou de la Méditerranée, ou bien dans la peau d'un chef de meute, à bord d'un U-Boot. La règle se présente sous la forme d'un livret de règles proprement dit — *Convoy* —, d'un premier module de campagne qui s'intéresse aux convois de ravitaillement de Gibraltar en 1941-1942 — *Deadly Waters* — et d'un CD-Rom contenant une série de fiches sur différents navires, à imprimer et à utiliser lors des parties. Chaque livret comporte une quarantaine de pages, en noir et blanc. Quant au contenu du CD, n'hésitez pas à imprimer les fiches au double de leur taille, car, sinon, elles sont difficilement lisibles.

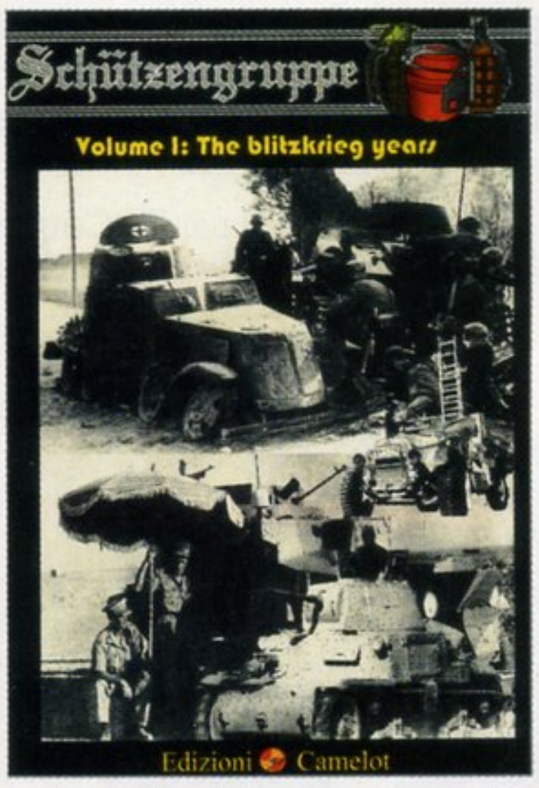
Sur la table de jeu, un centimètre représente 100 yards, soit une vingtaine de centimètres pour un mille marin (1852 m). Un tour de jeu correspond à trois minutes réelles. Le tour de jeu permet d'enchaîner les phases d'ordres, de mouvements des torpilles, de mouvements des formations de navires, de mouvements aériens, de mouvements individuels des bâtiments et des combats, de détection et, enfin, la phase de « contrôle » des dommages (voies d'eau, incendies, etc.). De prime abord, les mécanismes de combat semblent complexes, avec de nombreux jets de d10 et d100 et moult tables à consulter. En fait, en pratique, les combats se résolvent assez facilement avec un peu de rigueur, en suivant pas à pas la procédure. Par exemple, un U-Boot avec un équipage de vétérans (+10 %) lance deux torpilles à 1500 mètres sur le flanc d'un gros bateau (60 % de chances de le toucher) qui avance à 5 nœuds (+20 %) en zigzaguant (-10 %), soit 80 % de chances de toucher le navire (en fait, 60 % que les deux torpilles aillent au but, 20 % qu'une seule touche et 20 % de louper totalement la cible).

Autres exemples, un sous-marin évolue dans une des huit « tranches » de profondeurs différentes et il existe plus d'une trentaine de dégâts différents quand une torpille touche au but. À l'inverse, un sous-marin peut lui-même subir pas loin d'une trentaine de dégâts distincts quand il se fait « prendre » par la chasse anti-sous-marine. Bref, vous l'aurez compris les mécanismes sont assez précis, comme souvent chez *Clash of Arms*, l'éditeur de la règle. Il faut retenir que l'ensemble est en fait assez précis.

Deadly Waters, le premier module pour *Convoy*, traite donc des convois de ravitaillement en route pour Gibraltar. Une dizaine de pages donnent des informations historiques, sur les matériels utilisés par les belligérants, etc. En pratique, le joueur peut choisir les compositions d'un convoi et de son escorte ou bien les déterminer aléatoirement en quelques jets de dés. Ensuite, il doit tester si des évènements se produisent lors de la progression de son convoi vers la Méditerranée : apparition d'avions, de sous-marins, incident mécanique qui retarde l'un des cargos du convoi, etc. Dans le cas de rencontre avec des aéronefs ou des sous-marins ennemis, les figurines sont disposées sur une table de jeu pour résoudre le ou les combats.

En résumé, *Convoy* est une règle sur un thème original, jamais traité à ma connaissance. Elle offre des mécanismes de jeu relativement précis et, manifestement, l'auteur connaît bien son sujet. Par contre, elle nécessite une certaine « impli-





cation » des joueurs pour qu'ils puissent la jouer en toute connaissance de cause. Un groupe yahoo (http://groups.yahoo.com/group/WW2convoy) rassemble les apprentis commodores amateurs de *Convoy*.

Convoy et ***Deadly Waters***, règles et module « Gibraltar » pour reconstituer les combats entre convois alliés et marine allemande lors de la Seconde Guerre mondiale. Publiés en anglais par Clash of Arms (www.clashofarms.com). Prix indicatifs : 50 € l'ensemble.

Schützengruppe

Cette nouvelle règle est d'origine transalpine, mais disponible également en anglais. Elle permet de reconstituer les combats de la Seconde Guerre mondiale au niveau de la compagnie. La règle est plutôt prévue pour du 15 mm. Un élément d'infanterie, de 3 cm de front, représente un groupe de combat (d'une dizaine de combattants). Un modèle d'une arme de soutien ou d'un véhicule représente un exemplaire réel. Outre les règles proprement dites, le livret d'une soixantaine de pages rassemble également les caractéristiques en termes de jeu et les organigrammes d'organisation des belligérants du début du conflit : Français, Allemands, Polonais, Belges, Norvégiens, etc.

L'activation des unités s'effectue en piochant des pions sur lesquels figurent les points d'action à dépenser. La particularité provient du fait que chaque joueur choisit la répartition de ses points d'action. Par exemple, si le joueur a dix points d'action, il peut placer dans le récipient deux marqueurs de cinq points d'action ou cinq marqueurs de deux points d'action chacun. Dans le premier cas, il aura moins de chance d'activer ses troupes, mais, quand elles le seront, il pourra en activer un nombre plus important.

Pour le tir, il est possible sous certaines conditions de cumuler les points de feu de plusieurs plaquettes sur une même cible. Ce nombre de points de feu peut être modifié par la situation tactique, tout comme le résultat du d12 utilisé lors du tir. Ensuite, le joueur consulte une table en considérant le nombre de points de feu et le résultat du d12, tous les deux éventuellement modifiés. Cette table permet de savoir si la cible n'est pas affectée par le tir ou bien est alertée, ébranlée ou même immédiatement éliminée. Un élément affecté par un tir peut être rallié par un officier, en utilisant 1d12.

Ce premier livret de la série *Schützengruppe* rassemble les règles « basiques » pour reconstituer les combats sur une table de jeu. Les volumes suivants proposeront des règles complémentaires sur le soutien aérien, les assauts amphibies, les troupes aéroportées, etc. Le but est de complexifier peu à peu la règle. Cet apprentissage progressif est une bonne idée. Toutefois, je ne suis pas sûr du succès à venir de cette règle dans l'hexagone, vu qu'elle propose exactement la même échelle de jeu que *BlitzKrieg* qui a l'avantage d'être largement implantée et en français.

Schützengruppe, volume I: the Blitzkrieg Years, règles et listes pour reconstituer les combats du début de la Seconde Guerre mondiale en 1939 et 1940. Publiés en anglais par Camelot Games (www.camelotgames.it). Prix indicatifs : 30 €.

Rate of Fire

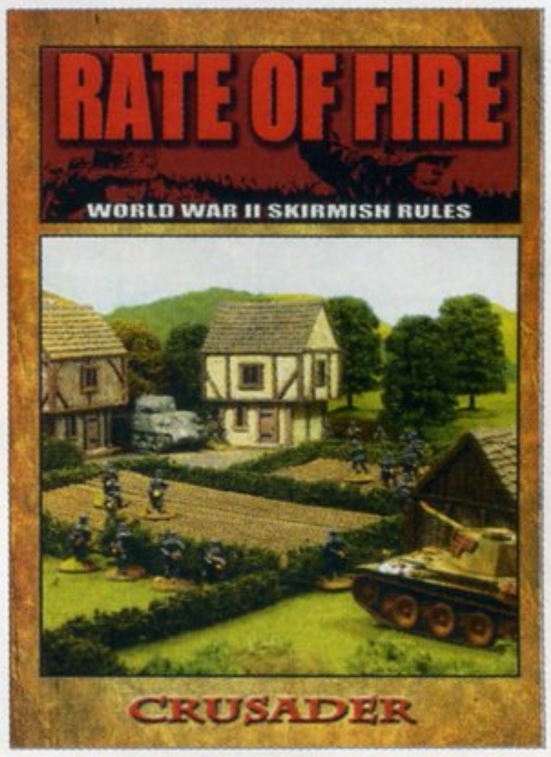
Avec *Rate of Fire*, Crusader propose une règle spécialement conçue pour jouer la Seconde Guerre mondiale au niveau de la section, avec des figurines 28 mm. Chaque camp aligne donc entre trente et quarante figurines. Le livret comporte près de soixante-dix pages, très bien présentées, avec de nombreuses photos de figurines. Les règles ne traitent que du combat d'infanterie. Une extension de près de quarante pages supplémentaires est actuellement téléchargeable gratuitement sur le site web de l'éditeur (www.crusader publishing.com). Cette extension permet de prendre en compte les véhicules, les tirs antichars, le transport des troupes, etc. Les figurines sont ensuite organisées en unités, de quelques figurines chacune. Par exemple, un groupe de combat peut être scindé en deux unités : une équipe-feu autour du fusil-mitrailleur et une équipe-choc avec les soldats armées de fusils ou de pistolets-mitrailleurs.

FIRING SUPPORT WEAPONS

ABANDONING SUPPORT WEAPONS

Example 7a - Support Weapon Crew

21



Dans un tour de jeu, vous enchaînerez les phases de repérage, ralliement, initiative, mouvements, tirs des unités immobiles, tirs des unités qui ont bougé, tests de moral et mêlées. Hormis la phase de mouvement, alternée en fonction de l'initiative, toutes les autres phases sont simultanées. Les mécanismes de la règle sont assez simples. Ainsi, pour repérer un ennemi, il faut réussir un 5+ avec 1d6. Pour le tir, chaque arme possède un nombre de d6 reflet de sa puissance : un fusil donne droit à 1d6, un pistolet-mitrailleur le double, une mitrailleuse légère en procure trois, une lourde cinq, etc. Le joueur lance ses dés et doit réussir un résultat avec chaque d6 qui dépend de la situation tactique. Ensuite, pour chaque touche, le joueur relance 1d6 et sur un 4+ ou un 5+ (couvert épais) la cible est abattue (et retirée du jeu). Pour le corps à corps, chaque joueur lance 1d6 par figurine, modifie éventuellement le résultat (+1 si vétéran, -1 si conscrit, etc.) et doit obtenir un 4+ pour infliger une perte. Pour un test de moral, le joueur lance 1d6 pour l'unité qui doit tester et le test est réussi sur un résultat de 3+ (vétérans), 4+ (troupe « normale ») ou 5+ (conscrits). Trois scénarios et un exemple détaillé de cinq pages complètent l'ensemble.

En définitive, *Rate of Fire* est une règle avec des mécanismes simples. Elle permet de jouer un nombre relativement réduit de figurines 28 mm. Justement, Crusader propose des boîtes de figurines rassemblant une vingtaine de combattants : une « petite » section parfaite pour démarrer une armée « *Rate of Fire* ».

Rate of Fire, règles pour reconstituer les combats de la Seconde Guerre mondiale au niveau de la section. Publiées en anglais par Crusader (www.crusaderpublishing.com). Prix indicatifs : 24 €.

Oberstgruppenführer

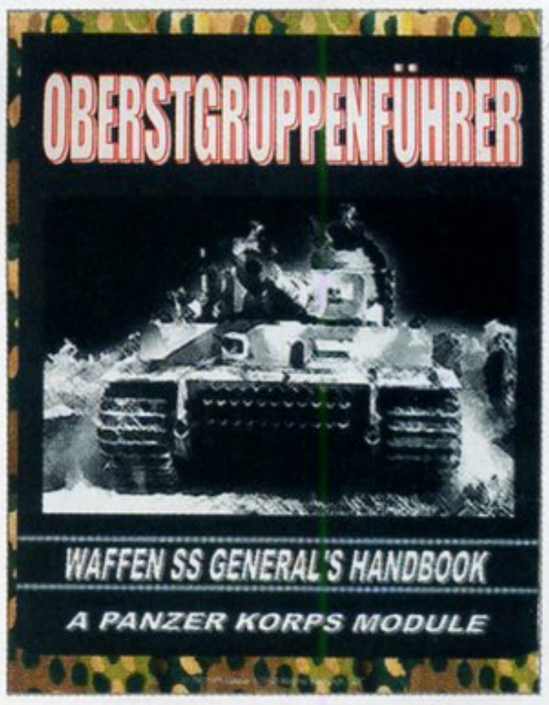
Ce nouveau supplément pour *Panzer Korps* (cf. *VaeVictis* n° 83) comporte trois cent quarante pages (!). Il faut dire que le sujet est vaste et que l'ouvrage se veut exhaustif. Il s'agit en effet de lister toutes les unités combattantes de la Waffen SS et de donner leurs caractéristiques en termes de jeu (couleur du dé de commandement, nombre d'observateurs d'artillerie, qualité des officiers généraux, etc.).

Vous pourrez d'ailleurs constater tout à la fois l'étendu de l'« ordre noir » et la réelle disparité entre ses différentes composantes : certaines unités n'ont d'élite que le nom. Toutes les divisions sont classées par leur numéro, avec une synthèse historique, plus ou moins longue en fonction des états de services des unités. Vous découvrirez également des informations sur les trois bataillons de chars lourds, les formations de chasseurs de chars, les unités indépendantes de Nebelwerfer ou d'artillerie lourde, etc.

En plus de ces informations sur l'armée allemande, vous trouverez une annexe qui explique comment calculer le nombre de leaders décorés de n'importe quelle division. Par exemple, une division de campagne de la Luftwaffe, dotée d'un dé de commandement rouge, aura droit à 2d6 – 1 leaders décorés à répartir parmi ses formations. Une division de la Wehrmacht avec un dé similaire (i.e. rouge) aura droit à 2d6 + 3 leaders. Toujours parmi les annexes, un long développement (plus de quatre-vingts pages) s'attarde sur les doctrines de combat de l'armée allemande : *Kampfgruppe*, reconnaissances, marches, mouvements offensifs, défense, coopération entre infanterie et blindés ou canons d'assaut, entre l'artillerie et les blindés, opération anti-partisans, etc. Bref, l'ensemble est très instructif. ❑

Oberstgruppenführer, Waffen SS General's Handbook, supplément pour *Panzer Korps* sur les Waffen SS. Publié en anglais par HR Games. Prix indicatif : 35 €.

Remerciements à Philippe Lempereur.



LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Rubrique réalisée par **C. Coquet**
Photos de **Nicolas Stratigos**

LES ROMAINS

Avantine Miniatures 28 mm

Au IIIe siècle av. J.-C., les combattants des deux premières lignes de la légion manipulaire sont dotés de pilum. La cotte de mailles est encore un équipement coûteux, plutôt réservée aux vétérans, les autres légionnaires se contentant d'un simple pectoral en bronze. *Peinture C. Coquet*

LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

Eureka Miniatures 28 mm

Eureka enrichie régulièrement sa gamme consacrée aux guerres de la Révolution. La variété des poses proposées par la marque australienne permet de rendre le « chaos » régnant en particulier au sein de l'infanterie française. *Peinture FG Miniatures*

IRLANDE 1919-1921

Musketeer Miniatures 28 mm

Recrutés principalement parmi les vétérans de la Grande Guerre, les *Black and Tans* forment une force paramilitaire qui combat les indépendantistes de l'IRA. Malgré leurs actions violentes, ces auxiliaires de l'armée britannique n'empêcheront pas la création de l'état libre d'Irlande. *Peinture C. Coquet*

Louis XV

Minden Miniatures 1/56e

Sous le règne de Louis « le Bien-Aimé », l'artillerie française est enfin rationalisée : ses pièces sont standardisées et suivent à partir de 1732 le système mis en place par Jean-Florent de Vallière. *Peinture FG Miniatures*

2e GM

Peter Pig 15 mm

La gamme « résistants » de *Peter Pig* regroupe huit références différentes, chacune offrant trois variantes de figurines : un large choix, qui permet d'aligner par exemple des résistantes, aussi efficaces armes à la main que leurs homologues masculins. *Peinture Stéphane Langlois*

2e GM

Pithead 10 mm

Le Turan II est un char hongrois, construit sur une base de châssis Skoda. *Pithead* est le seul fabricant à proposer en 10 mm du matériel pour les nombreux alliés « mineurs » des principaux belligérants. *Peinture C. Coquet*

Alain Touller Figurines
9, rue de la Tour
06510 GATTIERES
http://www.atoufigs.com

Créateur, fabricant figurines 15 mm
Scythes, Guerres Puniques, Romains, Gaulois, Goths, Huns, Coréens, Mongols, Byzantins, Féodaux XII, XIII et Espagnols, Ier Empire, Coloniaux, Fantastique
Catalogue contre 3 timbres

KITS Discount

KITS-DISCOUNT

933 CHEMIN DES FOURQUES
83520 ROQUEBRUNE SUR ARGENS

Vente uniquement par correspondance
Tél. : 04.94.82.22.25 - Fax : 04.94.83.05.24
www.kits-discount.com

Pour la France métropolitaine frais de port unique à 7.00 €
(hors compresseurs 13.00 €) - Notre catalogue 7.00 €.

A CALL TO ARM 172

CALL7253 12 Carabiniers Français à cheval 1815.....5.90 €

CALL7258 French Line Infantry 1815 .....5.90 €

HAT 1/72

HAT8229 French Artillery 1805.....7.50 €
HAT8230 Prussian Artillery 1806.....7.50 €
HAT8231 Napoleonic Swedish Artillery.....7.50 €
HAT8232 Napoleonic Wurttemberg Artillery.....7.50 €

HAT8203 Colonial Wars Indian Infantry x 48 fig. .....5.50 €
HAT8225 Napoleonic Austrian Wagon 1/72 HAT INDUSTRIE .6.90 €

HAT8226 Napoleonic Austrian Cavalry Artillery.....6.90 €
HAT8227 WWII British Mortar Team.....7.50 €
HAT8228 WWII British Machine Gun Team .....7.50 €

CAESAR 1/72

CM051 LEGIONNAIRES ROMAIN Set II .....8.00 €

CM055 INFANTERIE BRITANNIQUE WWII .....8.00 €
CM064 GUERRIERS CELTES .....8.00 €

CM069 INFANTERIE ALL. 1940/42 TENUE HIVER.....8.00 €

ORION 1/72

ORI72029 GUERRIERS RUSSES 9-10e SIECLES.....8.10 €

ORI72030 GUERRIERS KHAZAR 7-10e SIECLES .....8.10 €
ORI72031 Russian Foot Knights (Druzhina) 11-13cc ...8.10 €

ORI72032 Kievan Russian Infantry 11-13cc .....8.10 €

IMEX 1/72

IMEX 503 Union Cavalry American Civil War .....5.90 €

IMEX605 Union & Confederate diorama .....29.90 €

MARS 1/72

MARS72032 Imperial Army (thirty years war) 14.9

MARS72033 Polish inf. Mercenaries gaiduks (30 years war) 8.0
MARS72034 Scottish Mercenaries Thirty Years War 48 fig.....9.9

MARS72035 Northern War Saxon infantry 56 figures ..11.0

RED BOX 1/48

RB72029 MARINS ITALIENS rébellion des boxers Chine 1900 8.1

RB72030 BERSAGLIERS ITAL. rébellion des boxers Chine 1900 ...8.1
RB72031 MARINS AUTRICHIENS rébellion des boxers 8.1

RB72032 Chinese Regiment rébellion des boxers 8.5
RB72033 BRIGADE NAVALE BRIT. rébellion des Boxers.8.1

RB72034 GURKHAS Armée Brit. rébellion des boxers .8.1
RB72035 CHINESE BOXERS Chine 1900.....8.5

RB72037 American Policemen and civilians.....8.5

Waterloo 1815

WLAP024 Italian heavy gun WWII gun with 9 artillery crew....8.9

WLAP003 Japan. light art. 2.70 mm guns and anti tank crew 8.9

ACE 1/72

ACE72415 ERC-90 SAGAIE.....12.9

ACE72250 UNICP-107BU/UNIC P-107U.304 (f) 10.9
ACE72267 Schutzenpanzerwagen (2.Ausf) auf UNIC P-107 U-304(f) 12.9

ACE72273 Citroën 11CV Traction Avant.....9.9
ACE72287 2cm Flugabwehrkanone 30 (2cm Flak 30).....7.9

ACE72188 2cm Flak 38.....7.9

NOUVEAUTES ET OFFRES SPECIALES SUR www.kits-discount.co

Nouveautés Figurines plastiques

Les honneurs sont rendus cette fois par nos artistes d'Europe de l'Est à l'artillerie du Premier Empire. Et c'est bon...

Jean-Marie MONGIN

HAT

C'est la firme ukrainienne qui tire la première salve avec l'artillerie prussienne de 1806 en tricorne (1), l'artillerie suédoise avec chapeau de postillon (2), l'artillerie à cheval du Wurtemberg (3) et l'artillerie française (4) de 1804 à 1809 en bicorne, que vous pouvez aussi utiliser pour la période révolutionnaire.

Chaque boîte est composée de quatre grappes contenant chacune : une pièce d'artillerie à monter... et coller (entre 8 et 12 pièces), quatre servants — certains possèdent des bras optionnels (écouvillon, boute-feu, seau...) — et pour les Suédois, les Français et les Wurtembergeois un coffre à munitions. Tous les servants ont l'avantage d'être en tenue de campagne et moulés dans des poses réalistes. L'ensemble est séduisant bien moulé, il n'y a que peu de « flash » et de lignes de moulage à ôter. Ces livraisons sont idéales pour notre activité et la réduction pour le 20 mm : une grappe égale une plaque égale une batterie. Le tout pour moins de 15 euros la référence. Une fois de plus chapeau Hät...

ZVEZDA

Les Russes quant à eux nous offrent l'artillerie de la Garde impériale du tsar en 1812 (5, 6, 7). Avec cette boîte, nous pouvons réaliser une très belle scène de mise en batterie d'une pièce lourde aux ordres d'un officier, avec la bricole, les canonniers tirant et le tambour rythmant la manœuvre; une pièce en batterie et une autre avec son avant-train sans les chevaux. La qualité est excellente et la peinture ne devrait donner aucun souci aux amateurs. ❑

1 2 3 4

5 6 7

La Revue des Revues

JEAN-PHILIPPE IMBACH

Wargames Illustrated

Le dossier central du numéro 271 de *Wargames Illustrated* (mai 2010) traite du débarquement et de la bataille d'Anzio, en janvier/février 1944. Vous découvrirez en particulier une liste *Flames of War* pour aligner des pionniers de la division Hermann Göring et une étude du *69. Panzerregiment*, unité qui rassemble de nombreux chars «lourds» (Tigre, Elefant, Brummbär, etc.). Un scénario pour *This Very Ground* permet de reconstituer l'escarmouche de Sideling Hill, le 2 avril 1756, entre Delawares et coloniaux américains. Un article historique s'intéresse au *44th Foot*. Enfin, deux scénarios *Black Powder* traitent du combat de Melle (en Flandres, le 7 juillet 1745) et de la bataille d'Aliwal (en 1846, lors de la première guerre anglo-sikhe).

Le numéro suivant, le 272, est accompagné d'un Osprey Men-at-Arms sur la Garde impériale, l'ensemble à un prix inchangé de £ 4.00 : une sacrée affaire ! Le sujet principal est justement le Premier Empire, avec, entre autres, un scénario pour *Republic to Empire* (aux alentours de Lübeck en 1806), une présentation du royaume de Westphalie (par Sam Mustafa), un article historique et un tutoriel pour peindre des Grenadiers à pied de la Garde, etc. En complément, notez une présentation de *Field of Glory Renaissance*, un article (très bref) sur les *Berdan's Sharpshooters*, un papier plus conséquent sur le royaume africain des Matabélés et, enfin, un article sur les armées romaines de la République.

Miniature Wargames

Le numéro 325 de *Miniature Wargames* (mai 2010) débute par un scénario *Warmaster* sur la bataille du mont Badon, entre Bretons (menés par Arthur?) et Anglo-Saxons, vers l'an 500 de notre ère. La série de batailles fictives inspirées de Gettysburg (cf. les deux numéros précédents) se conclut par un combat «guerre de Sept Ans». Vous découvrirez également la conclusion de l'étude de la bataille de Wagram, un article et un scénario *Power & Glory* sur le combat de Königgrätz (1866) et un papier sur la façon de simuler les combats du dernier conflit mondial.

Quant au numéro de juin 2010, trois articles sortent du lot. Le premier est une étude de la bataille de Balaclava, en 1854, lors de la guerre de Crimée. Le second est une comparaison de quatre règles tactiques «Premier Empire» : *Lasalle* (cf. VV90), *Napoleon* (de *Foundry*, cf. VV88), *Black Powder* et *Republic to Empire* (cf. VV91 pour ces deux dernières). Enfin, le dernier est un système, facilement adaptable à toute règle «antique-médiéval», pour gérer une campagne de jeu d'histoire avec figurines.

Dadi &Piombo

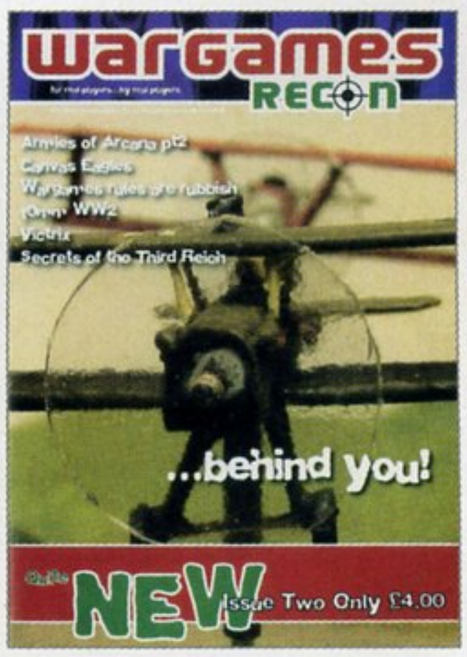
De nombreux articles historiques dans le numéro 41 (printemps 2010) de notre confrère transalpin *Dadi&Piombo*. Le premier, et le plus imposant avec une douzaine de pages sur le sujet, s'intéresse à la rébellion jacobite, en 1745-1746, avec trois scénarios sur les batailles de Prestonpans, Falkirk et Culloden. Le second vous permettra de vous pencher sur la victoire polonaise de Klouchino, en 1610, face aux Russes. Des listes d'armées *Armati/Tactica/Basic* Baroque complètent l'ensemble. Enfin, un dernier papier détaille la bataille de l'Hydaspe, entre Alexandre le Grand et Porus, avec des listes d'armées *Impetus* et *Field of Glory*. La conclusion de l'étude de la fin de l'empire maya est accompagnée elle aussi par des listes d'armées *Impetus* (pour les Mayas et les Conquistadores). Enfin, vous découvrirez quelques réflexions pour simuler sur une table de jeu le «brouillard de la guerre», avec comme exemple la bataille de Sacile, le 16 avril 1809.

Battlegames

Le numéro 22 de *Battlegames* (mars-avril 2010) est accompagné d'une paire de figurines plastiques 28 mm de dragons démontés, gravés par les frères Perry. Ces derniers, véritables légendes vivantes du jeu d'histoire, font d'ailleurs l'objet d'une interview. Et une version «longue» de cet entretien est téléchargeable gratuitement sur le site web de la revue (www.battlegames.co.uk) : à découvrir absolument ! Côté «réflexions», un papier s'attarde sur les risques de la complexité au nom du réalisme. Un second propose un mécanisme pour déployer ses troupes sur la table de jeu en choisissant aléatoirement parmi des déploiements préétablis, le tout en prenant le cas de *DBA*. Côté «modélisme», vous apprendrez à réaliser des gabions à peu de frais et à socler des 6 mm pour réaliser des scénettes mettant en valeur ces figurines de petite taille. Enfin, la rubrique *Table Top Teaser* propose un combat d'arrière-garde au temps de la poudre noire.

Wargames Recon

Wargames Recon (www.wargamesrecon.co.uk) est un tout nouveau magazine britannique de cinquante-six pages, toutes en couleurs. Sa ligne éditoriale est originale, puisque, outre des articles «classiques», le fond est principalement constitué de présentations et critiques de productions autour du jeu d'histoire : figurines, éléments de terrain, règles, documentation, etc.

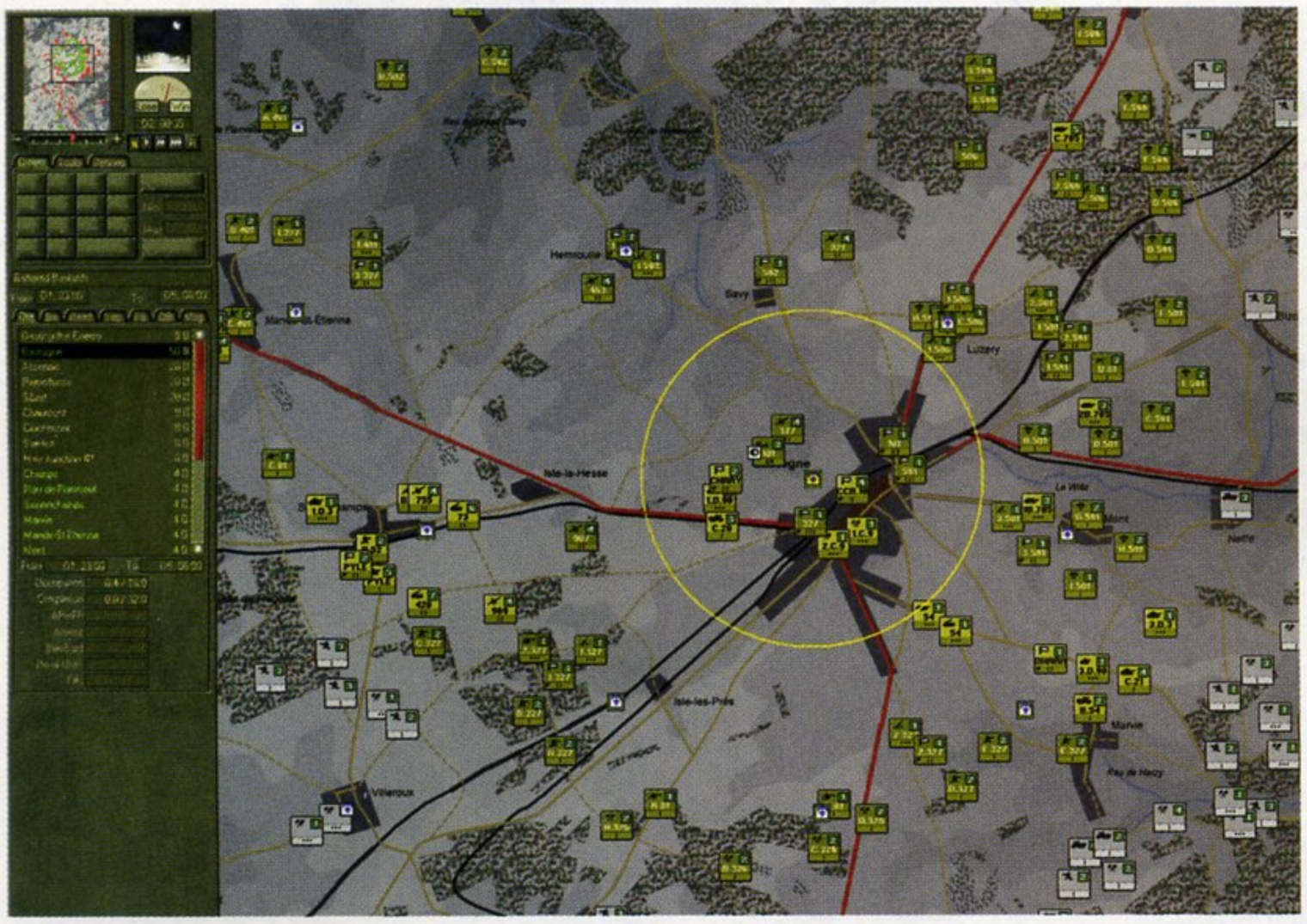


Ainsi, le premier numéro comporte une présentation des figurines «Empire» 28 mm en plastique dur de chez *Victrix* et *Perry* (le numéro suivant revient en détail sur les figurines de Vieille Garde *Victrix* et les dragons *Perry*). Vous découvrirez également le système modulaire de tranchées «Première Guerre mondiale» produit par *Games of War*. Un autre article balaie les figurines 28 mm disponibles pour se constituer une armée romaine «Haut Empire». Dans le second numéro, l'article principal propose un panorama des figurines 10 mm pour jouer le dernier conflit mondial. Globalement, certains articles sont intéressants, mais les photos sont de qualité assez «moyenne» et, surtout, l'ensemble manque cruellement de légendes. En fait, il est «irritant» de se demander assez souvent à quelle marque ou quelle est la référence des figurines présentées sur telle ou telle photo.

Wargames, Soldiers & Strategy

Une revue naît, une autre disparaît (à moitié) : le numéro 53 (avril 2010) est *a priori* le dernier de la version anglaise de *Wargames, Soldiers & Strategy*. Ce magazine va continuer «en VO» et, donc, seuls ceux qui ont la chance de lire l'espagnol pourront parcourir dorénavant les colonnes de *Wargames, Soldados y Estrategia*. C'est regrettable, car cette revue, outre des sujets «classiques», abordait également des thèmes historiques plus spécifiques à la péninsule Ibérique, comme la *Reconquista*, les guerres carlistes, etc. Le dossier central de cet ultime numéro est quant à lui consacré à la révolte juive, de 66 à 73 ap. J.-C. C'est la conclusion d'une première partie publiée dans le précédent numéro. Vous découvrirez également la suite de l'extension *LotOW* sur les affrontements fictifs entre fascistes et représentants du gouvernement dans l'Angleterre de 1938. Deux autres «gros» articles détaillent d'une part les armées carthaginoises et syracusiennes pour *WAB* et proposent d'autre part des règles simples pour reconstituer des escarmouches inspirées des sagas islandaises (au temps des Vikings, donc). ❑

Remerciements à Philippe Lempereur.



Ci-contre. **Que serait un jeu sur la bataille des Ardennes sans plusieurs scénarios sur Bastogne. Celui-ci, intitulé « Battered bastard » est sans doute le plus difficile pour l'Allié, mais vous pourrez vous faire la main auparavant sur les nombreux autres scénarios fournis (plus de vingt).**

COMMAND OPS
Battle of the Bulge

***Battle of the Bulge* est le 4e jeu de Panther Games, un petit studio Australien qui avait publié en son temps l'excellent *wargame Trial of Strengh* (en support papier et carton).**

PHILIPPE MALACHER

Depuis, Dave O'Connors le concepteur est devenu développeur et se spécialise dans les *wargames* opérationnels sur PC avec sa série *Command Ops*. La série présente la spécificité de disposer d'une IA très puissante, qui permet de jouer en ne manipulant directement que les niveaux supérieurs de la hiérarchie militaire, et en laissant à l'ordinateur le contrôle de vos unités subordonnées.

EN POINTE, TOUJOURS

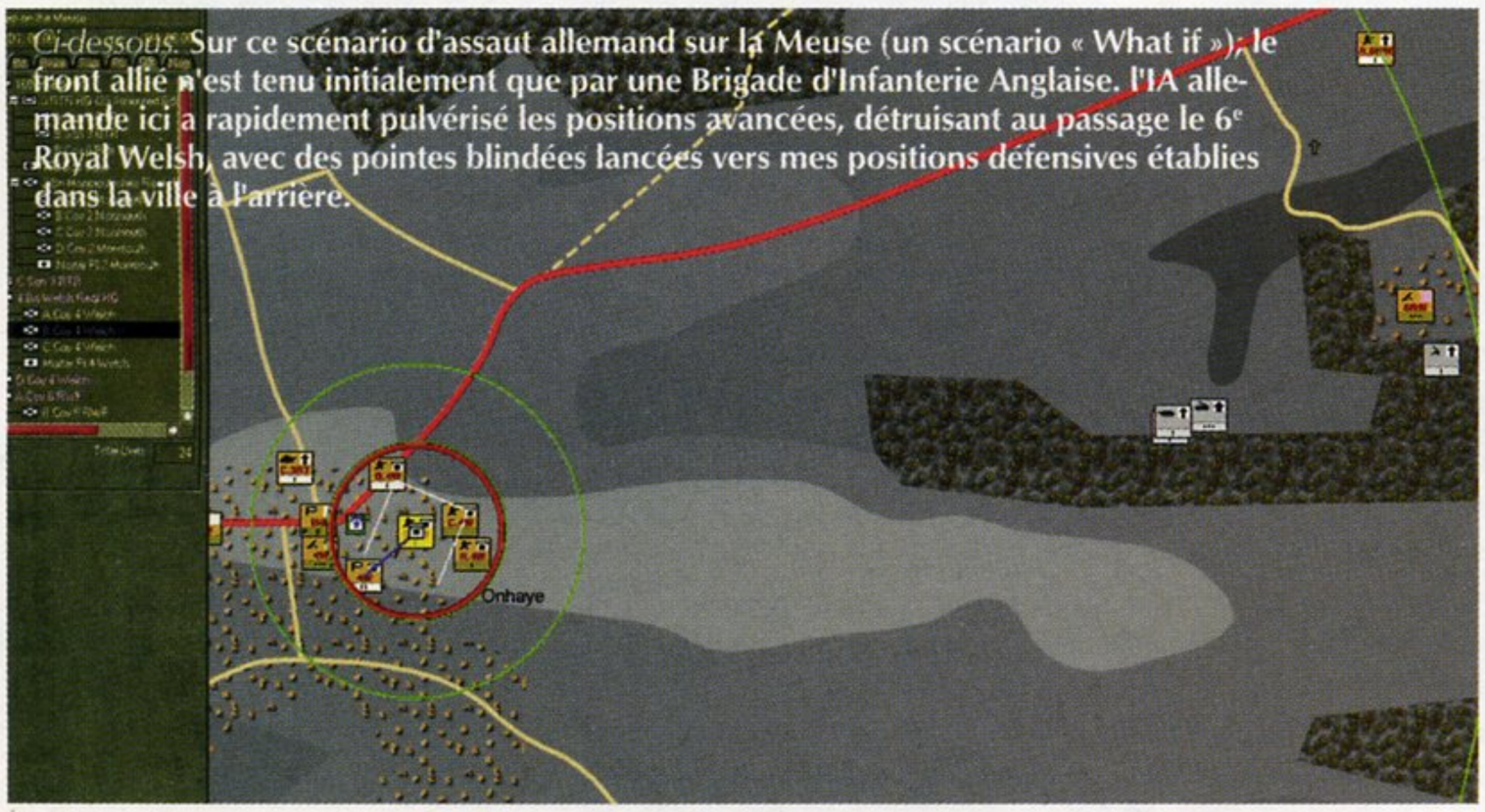
La bataille des Ardennes est le prétexte à ce nouveau jeu de Panther Games, et le studio nous offre tout le long de pas moins de 27 scénarios la plupart des facettes de l'offensive allemande de décembre 1944. Les scénarios sont pour la plupart historiques, avec un ordre de bataille très précis (l'échelle de jeu quant aux unités est la compagnie pour l'infanterie), mais un bon tiers des opérations représentées sont également semi-historiques ou fictives (les fameux « what if » de nos amis Anglo-Saxons) avec des hypothèses plus ou moins plausibles (et si Peiper pouvait passer la Meuse, etc.). Dans tous les cas, il y a un camp recommandé à jouer, mais l'IA se débrouillera cependant fort honorablement en jouant les deux camps. De plus il est possible de régler plus ou moins généreusement les renforts des deux adversaires pour en avantager un plus qu'un autre.

L'échelle du jeu est clairement opérationnelle (d'où le titre de la série !) aussi ne comptez pas commander l'ensemble du front ou bien gérer une campagne complète. L'échelle sera plutôt celle de la division ou du corps d'armée pour les scénarios les plus massifs, soit entre 50 et quelques centaines d'unités de chaque côté, ce qui est déjà conséquent. On regrette cependant qu'il n'y ait pas eu un mécanisme de scénarios plus ou moins liés cependant, où la fin de l'un conditionne le début d'un autre, avec une portion des forces variables : car le jeu, qui fait suite à *Conquest of the Agean* (Invasion de la Grèce et de la Crête) a quand même mis 4 ans à être développé ! Si l'on veut bien comprendre que l'IA a été encore améliorée, ainsi que la distribution du ravitaillement, cela reste tout de même long comme durée de gestation entre un 3e jeu et un 4e jeu... L'échelle de temps est d'une minute par incrément, avec un style de temps continu pausable (un peu comme les jeux de Paradox, bien que les genres soient fort différents). La carte est très proche dans son apparence de celui de *CotA*, à savoir une carte 2D vue de dessus sur laquelle sont plaquées des textures représentants des bois, villes, collines. On notera cependant le fait que le terrain change de couleur pour représenter si on combat de nuit, sous la pluie ou en plein soleil.

Pour un scénario donné, les deux camps sont jouables. Les ordres de batailles sont extrêmement précis, et il semble qu'il en soit de même pour le terrain de chaque scénario (bien qu'il y ait quelques petites erreurs typographiques due à une méconnaissance de notre belle langue, comme ce lieu dit « Baraque de Fraiture » mais rien de bien conséquent. Naviguer sur les cartes est très plaisant, via un système de zoom centré sur le curseur de la souris, et non pas sur le milieu de l'écran. Du coup, en zoom maximum, ce sont des zones d'opérations de fort belles tailles, avec généralement plusieurs avenues de progressions, suivant que vous voulez être peu subtil ou plutôt discret.

Pour mieux vous repérer dans vos forces, un navigateur d'ordre de batailles sur la gauche de l'écran vous permet de visualiser rapidement quelle est l'organisation hiérarchique de vos forces (avec deux variantes : l'organisation théorique, et l'organisation réelle, puisqu'il est possible d'attacher une unité à toute autre unité, l'IA faisant cela de façon routinière quand vous lui demandez d'organiser une attaque). Le navigateur vous donnera également le prévisionnel des renforts.

Chaque unité est donc généralement de la taille d'une compagnie (ou une batterie ou section, suivant son type), et elle est représentée sur la carte via son symbole OTAN ou bien un dessin un peu plus figuratif. L'interface est très claire, avec la possibilité de visualiser différentes données (voir la fatigue plutôt que la force de combat par exemple), via un système d'icônes colorées assez bien fait. Les statistiques des dites unités sont quasi pléthoriques et tout semble pris en compte dans ce qui est



Ci-dessous. **Sur ce scénario d'assaut allemand sur la Meuse (un scénario « What if »), le front allié n'est tenu initialement que par une Brigade d'Infanterie Anglaise. l'IA allemande ici a rapidement pulvérisé les positions avancées, détruisant au passage le 6e Royal Welsh, avec des pointes blindées lancées vers mes positions défensives établies dans la ville à l'arrière.**

une simulation militaire très précise : ordre de bataille au fusil prêt, facteur de moral, fatigue, nombre d'obus restants (subdivisés en anti-personnel et anti-véhicule), etc. Cela fait penser aux tables d'équipement de *Operational Art of War*, mais en plus détaillé et sans aucune donnée abstraite (On n'indique pas que 88 mm LL à une valeur de combat de 50 mais on vous fournit ses paramètres physiques). Pour une unité donnée, il est également possible de visualiser les différentes portées des armements, via un système de cercles concentriques, soit contre les personnels, soit contre les cibles blindées. Il est également possible de voir l'unité (visible) représentant la plus grande menace pour notre unité, ce qui est fort pratique.

Commander, c'est déléguer

Le point fort du jeu, qui le différencie fortement de tout autre jeu sur le marché, est sa façon d'appréhender les opérations militaires. Dans *BotB*, vous n'allez pas ordonner chaque unité directement, loin s'en faut. Pour les férus de micro-gestion, il va falloir changer vos habitudes ! Il reste possible en fait de donner des ordres à chaque unité, mais vous allez jouer à contre-courant de la façon dont le jeu est conçu, et il n'est pas sûr que vous soyez plus efficace que l'IA, car les délais d'ordres vont vous pénaliser fortement. La bonne méthode est en fait d'écouter ce que nous dit Dave O'Connors dans les tutoriaux (deux heures de vidéos, claires mais du coup non interactives) : Vous êtes le commandant en chef de l'opération en cours, et vous donnerez des ordres aux deux niveaux inférieurs dans la chaîne de commandement. A savoir que si le scénario en cours est de niveau division, vous allez donner des ordres au niveau brigade ou à chaque QG de régiment, mais pas plus bas. Après, et sans vouloir micro-gérer, il est possible de faire des exceptions, comme par exemple ajouter une compagnie de chasseurs de chars à une attaque, ou même commander directement les *Koenigtigers* que vous possédez, mais le principe est là.

Cela est bien entendu rendu possible parce que l'IA est, osons le mot, impressionnante de qualité ! Dave O'Connors la qualifie plus modestement d'IA capable de faire un travail raisonnable... Mais c'est peut-être la seule IA sur le marché du jeu qui a un niveau supérieur à celui d'un joueur moyen. Ne vous attendez pas à ce que l'IA soit du niveau de Kasparov (mais un *wargame* est plus compliqué que le jeu d'échec) mais tout de même, quel changement par rapport aux autres productions ludiques ! Prenons l'exemple d'un ordre typique, celui d'attaquer une ville avec deux régiments. Vous pouvez quasiment vous contenter de demander au QG de brigade de prendre l'objectif. Quelques clics

Ci-contre. **Le jeu est axé sur une bonne gestion de la chaîne de commandement. Ici c'est un bataillon d'infanterie qui doit attaquer, pour cela on a donné au QG l'ordre de faire une reconnaissance vers l'unité en jaune (en bas de l'écran). Tout le reste s'organise de lui-même, avec l'artillerie se mettant en support et les compagnies qui se regroupent avant de progresser en même temps. Une attaque plus importante nous aurait juste demandé de nous adresser au QG de régiment via un seul ordre !**

plus tard sur certains boutons (réglage de l'agressivité, durée de l'assaut, formation à utiliser), et c'est parti. L'IA va tout d'abord organiser une zone de rassemblement pour les troupes de première ligne, puis va rapprocher les artilleries et les mettre à disposition des unités (elles répondront aux sollicitations de l'infanterie sur les zones difficiles) et enfin les compagnies d'infanteries vont avancer de façon synchrone. Plus fort, il est possible que l'IA décide d'elle-même de lancer une attaque frontale avec un régiment et une attaque de flanc avec un autre !

Ceci étant dit, l'IA ne fait pas tout, et il a matière à optimiser et améliorer sensiblement la façon dont vos opérations sont menées. La constitution d'une réserve d'unités, au bon endroit, pour exploiter une percée par exemple, ou le positionnement au bon endroit d'une compagnie d'anti-char ou de batteries d'artilleries pour un appui-feu massif demandera votre compétence, car l'IA n'en aura peut-être pas l'idée, ou en tout cas pas avec ce niveau de finesse. Mais au final, l'objectif est atteint : vous pouvez ordonner des opérations via les QG mis à votre disposition (de niveau bataillon si vous aimez la précision !) en sachant que le routinier (est même plus) sera bien géré par l'IA : il est inutile d'indiquer le parcours de chaque pion, et vous pouvez en toute tranquillité gérer les opérations par entité d'une dizaine d'unités et plus, en prenant du champ dans votre réflexion.

Pour vous épauler dans ce rôle de commandant en chef, plusieurs outils sont mis à votre disposition, en plus du navigateur d'ordre de batailles. Il est possible de visualiser le chemin que prendra une unité quelconque, suivant plusieurs approches, comme par exemple « au plus rapide », « chemin le plus sûr », etc. Et également disponible un outil permettant de visualiser ce que voit une unité (à vous ou à l'ennemi). Le brouillard de guerre à ce titre est très bien géré avec plusieurs niveaux de détails possibles, des incertitudes, et un historique de ce qui a été vu.

Pour conclure, on mentionnera aussi que l'IA, quand elle dirige le camp adverse, vous surprendra plus d'une fois. Pour une fois, un jeu vous propose une IA de premier plan même en attaque, ce qui est rafraîchissant. Les jeux de Panther Games ne plairont peut-être pas à tout le monde, car ils demandent de jouer différemment, presque à contre-courant de nos habitudes, mais une fois l'adaptation faite, quel plaisir : C'est une expérience ludique peu commune que le jeu vous proposera. On regrettera cependant le prix élevé du produit (80 $), mais si vous accrochez au concept, les dizaines d'heures de jeu de qualité qu'il propose le rendent déjà plus raisonnable. ❑

Ci-dessous. **Le jeu bénéficie d'une interface soignée avec de bonnes idées de présentation, comme ces carrés de couleurs dépeignant une statistique, suivant un gradient du vert au rouge. De multiples filtres sont ainsi disponibles et on se repère très bien dans la hiérarchie d'unité, grâce notamment au navigateur sur la gauche de l'écran.**

Battle of the Bulge

Qualités : IA exceptionnelle, grande qualité des scénarios, réalisme de la chaîne de commandement.
Défauts : Pas de scénarios chainés, prix élevé.
Editeur : Matrix. **Développeur** : Panther Games
80 $, uniquement en anglais.

NOUVEAUTÉ

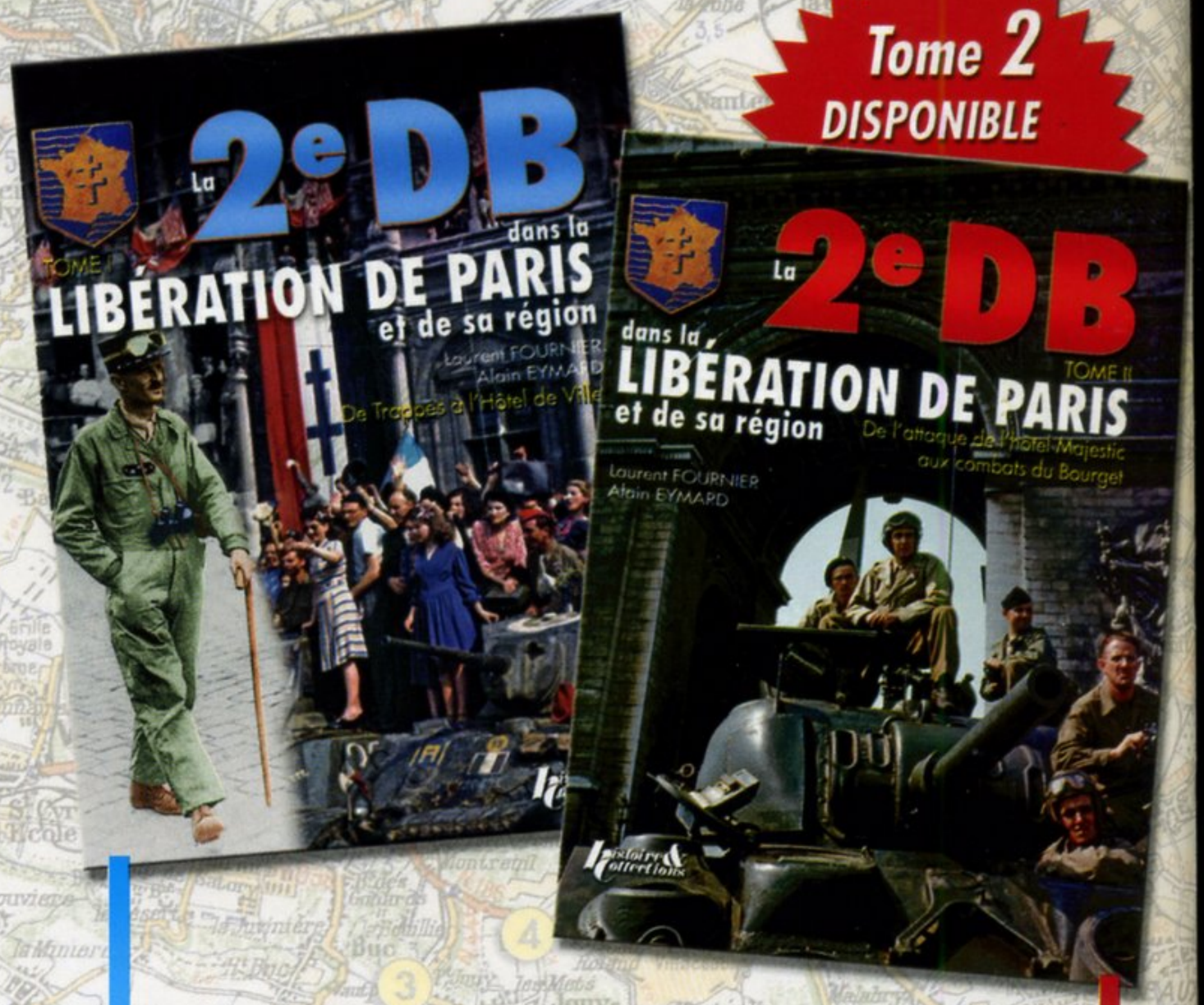
la 2e DB dans la LIBÉRATION DE PARIS et de sa région

Cet ouvrage en deux volumes est le fruit de vingt ans de recherches, de repérages photographiques à Paris et dans sa région, de dépouillement d'archives, de lectures des journaux de marche des régiments présents, des souvenirs des résistants et des habitants des villes et des arrondissements libérés par les soldats du général Leclerc.
Y sont traites exclusivement les combats de la DB dans leur stricte chronologie, les auteurs n'abordent ni l'aspect politique, ni l'aspect résistance.
Ces récits — chaque phase de la libération de Paris est contée par les auteurs à la lueur de deux, voire trois ou quatre, témoignages — sont illustrés par une iconographie hors du commun plus de 1 600 photographies d'époque, la plus grande partie inédites provenant de fonds privés ou de collections familiales.

430 pages au total

1600 photographies d'époque

39,95€ chaque volume, en librairie


Tome 2
DISPONIBLE
La 2e DB dans la LIBÉRATION DE PARIS et de sa région
TOME I
De Trappes à l'Hôtel de Ville
Laurent FOURNIER
Alain EYMARD
La 2e DB dans la LIBÉRATION DE PARIS et de sa région
TOME II
De l'attaque de l'Hôtel Majestic aux combats du Bourget
Laurent FOURNIER
Alain EYMARD

Le premier tome «de Trappes à l'Hôtel de Ville» traite de la semaine héroïque à Paris, des durs affrontements dans la banlieue sud (Antony, Fresnes, etc.), de l'entrée des « Leclerc » dans la capitale le soir du 24 et de leurs premiers combats du lendemain matin.

Le tome 2, «de l'attaque du Majestic aux combats du Bourget», relate tous les engagements de la journée du 25 (les Tuileries, le Luxembourg, la reddition, les combats de Neuilly, le défilé du 26 août, la descente des Champs-Élysées et la cérémonie à Notre-Dame, mais aussi les combats en banlieue nord (Dugny, le Bourget...), le repos et le départ pour l'Est de la France.

BON DE COMMANDE EN ENCART